平成8年12月6日発行(毎週金曜日発行)第1巻第6号(通巻6号)

ファミマガWeekly

週刊 全機種対応TVゲーム誌

1996 12/6 290YEN

64DDでこんなことができる!!

画面初出し2連発
AM2研新作
ファイターズMEGAMIX
D-XHIRD

◇これがPSテイルズのマップだ!
テイルズ オブ デスティニー

◇イケてる! 徹底攻略2連発
金田一少年の事件簿
ワンダープロジェクトJ2



◇最終ボス・ジクラットまで必ず見せる! 徹底攻略16ページ
電脳戦機バーチャロン

◇全ステージ撃破詳細マップ
バーチャコップ2

◇全レスラー・全モード完全公開
闘魂烈伝2

◇任天堂もコンビニ販売! その経路は?
スーパーファミコンゲームソフト書き換えシステム始動
ソフト単価が1000円になる!


SEGASATURN
巨悪を憎め！
トリガーを弾け！
POLICE
VIRTUA COP 2
™
JUSTICE SHOT
FREE PLAY
FREE PLAY
Downtown
Seaside Drive
FREE PLAY
バーチャコップ2
新発売　5,800円
【ガンシューティング】
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.1996
バーチャガン対応
圧倒的スピード！スリル！緊張は頂点に達する。
キミの運命はステージごとに現れる分岐点で決定される。
トラックを投げつける！戦車で暴れる！などなど…さらに凶悪度を増したボス。
新パートナー“ジャネット”は凄腕の捜査官だ！

The BOARD GAME of THEME PARK
Presented by AKIRA SAKUMA

GOO-CHO DE PARK



1996.12.13 ON SALE

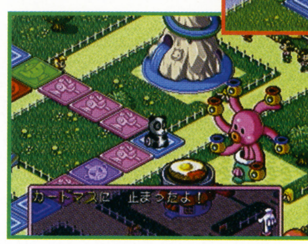
SLPS 00626 5,800yen (not including tax)

お客さんがたくさん来た人の勝ち！ こんどはボードゲームで競争だ。

名作ゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場するよ。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームなんだ。アトラクション（乗り物）や、ショップ（お店）をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおうね。



●ルーレットで出た数のぶんだけマス目をすすんでいこう。でっかい遊園地をつくるのだ。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使って、ライバルたちと勝負だ。

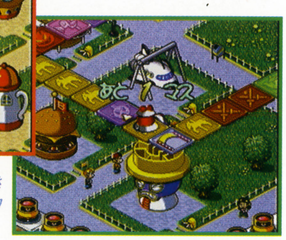


遊園地をいっぱいたてて お客さんをよぼう。

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていくよ。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまうんだ。キミは楽しい遊園地をつくれるかな？



●やった！ こんなにリッパな遊園地ができあがった！ これならお客さんもよろこんでくれるね。



●4人までいっしょにプレイできるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができるよ。

人気声優がゲームの進行を盛り上げる。

●横山智佐
バーディちゃん





●深見梨加
グーチョくん

さくまあきら 最新作を語る。

遊園地の楽しさを ボードゲームで。

子供のころ遊園地に行って、帰りにケーキ屋さんに行って、ショートケーキを食べた、という思い出があるんです。小学校へ入学する前ぐらいの、そんなワクワクする楽しさが、ゲームの中に出せたらなぁと思っています。エレクトロニック・アーツ・ビクターからは、すでに遊園地を題材にしたシミュレーションゲーム「テーマパーク」が発売されていますよね。僕は遊園地の楽しさをボードゲームとして表現してみたかったんです。

さくま作品には欠かせない ユニークなキャラクター。

僕の発想は、すべて「絵」からはじまります。「桃太郎シリーズ」をつくっているときも、桃太郎のかわいいキャラクターから世界観を広げていったし、今回も新しく書き下ろしてもらったキャラクターの「絵」をもとにして、ゲーム全体の雰囲気をつくっていきました。「絵」が変わると、僕の頭の中がガラッと切り替わるんです。だから、今回もまったく違うゲームが出来上がると思いますよ。

かわいく見えて 実は奥が深い。

グラフィックやキャラクターがコミカルなので「子供向け」とか「低年齢層」ものいうイメージを持たれる方がいらっしゃるかもしれませんが、やり込めばやり込むほど、戦略性が出てくるようになっています。ボードゲームとしてワイワイガヤガヤ普通に遊んでも楽しいし、将棋のように名人をめざしたい人は、深い戦略性を味わってみてほしいと思っています。

さくまあきら

昭和27年7月29日生 東京都出身
執筆・アニメ原作・音楽など、マルチな活動で知られるゲームデザイナー。最新作ぐーちょDEパークの生みの親。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F ©1996 Electronic Arts.
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係 TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）
インターネットにホームページ開設中 http://www.ea.com/EAVWEB/

EAV WEB http://www.ea.com/EAVWEB/

ELECTRONIC ARTS™

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

質問：あなたは themePARK テーマパーク を知っていますか？

回答：知ってる

右の広告を読んで
十二月十三日金曜日に
お店でゲット！



回答：知らない

新価格になった
テーマパークを
今すぐお店でゲット！



ぐーちょDEパークはここから生まれた！

大ヒットした遊園地シミュレーションゲーム「テーマパーク」が新価格で登場。キミだけの遊園地を作り上げよう。

11月29日発売予定
新価格￥2,800（税抜）

the Best


君は彼女をほっとけない。
主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?
チュ♥
なにかオシャベリしたいネ?
ムカアーーーーーッ!
さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!
WONDER PROJECT
ワンダープロジェクト ジェイツー
J2
コルロの森のジョゼット
©ギフロ ミント エニックス 1996
NINTENDO64
N およびNINTENDO64 は任天堂の商標です。
好評発売中
価格:9,800円(税別) コントローラパック同梱
ENIX 株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。



1996.12.6

表紙デザイン／片野厚子
イラスト／電脳戦機バーチャロン
イラスト提供／セガ



今年のスペースワールドは新ハードN64DD・振動パックを見逃すな!!

任天堂とサードパーティが開催する今年の「NINTENDO64スペースワールド96」ではついに期待のハード、64DDがお目見え。他にも振動パックなど話題盛りだくさんの展示会だ。

スペースワールド23日に開幕!!

N64をはじめ、SFC、GBのソフト、また周辺機器が集う展示会、スペースワールドの季節が今年もやってきた。11月23日（土）、24日(日）に千葉の幕張メッセにて開催される。昨年のこの展示会では、まだN64の全貌は見えていなかった。しかし今回は『マリオカート64』、『スターフォックス64』など、すでにN64のソフトが中心。常に新しいものを追求しているゲーム業界の移り変わりの早さを感じさせる。


⇧昨年のN64に続き、今年は64DDと話題は尽きない

NINTENDO64スペースワールド96開催概要	
日時	11月23日(土)、24日(日) 9：00～17：00
会場	千葉県・幕張メッセ (日本コンベンションセンター国際展示場1号館)
入場	入場無料



⇧入場は無料。発売前の注目ソフトを思う存分楽しもう

期待の64DDがついに姿を現す

今回のスペースワールドの目玉はなんといっても64DD（ディスクドライブ）の出展。磁気記録式のディスクにデータが記録されており、それを読み出すことでゲームが楽しめるシステムだ。このDDは、CD-ROMに比べてデータのやりとりのスピードが速いことが特長。N64リリース当初から話題の的になっていた。このハードの登場がN64の未来を左右するだけに注目したい。

スペースワールド96出展ソフト一覧

N64	テュロック（アクレイムジャパン）、プロ麻雀　極64（アテナ）、超空間ナイター プロ野球キング（イマジニア）、魔法聖紀 エルテイル（仮称：イマジニア）、Jリーグダイナマイトサッカー64（イマジニア）、マルチレーシングチャンピオンシップ（イマジニア）、ワンダープロジェクトJ2（エニックス）、ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ（エニックス）、ドラえもん（仮称：エポック社）、ヘクセン（ゲームバンク）、ブレードアンドバレル（コトブキシステム）、麻雀64（仮称：光栄）、がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～（コナミ）、実況パワフルプロ野球4（コナミ）、麻雀MASTER（コナミ）、実況Jリーグパーフェクトストライカー（コナミ）、レブ　リミット（セタ）、ワイルドチョッパーズ（セタ）、栄光のセントアンドリュース（セタ）、森田将棋64（仮称：セタ）、雷のごとく～超高速囲碁～（セタ）、最強羽生将棋（セタ）、キャバリーバトル3000（日本システムサプライ）、カメレオン・ツイスト（日本システムサプライ）、マリオカート64（任天堂）、スターフォックス64（任天堂）、ブラスト･ドーザー（任天堂）、パワーリーグ64（仮称：ハドソン）、サッカー64（仮称：ハドソン）、デュアルヒーローズ（ハドソン）、ミッション・インポッシブル（ビクターインタラクティブソフトウェア）、3Dシューティング（仮称：ビデオシステム）、本格4人打ち麻雀（仮称：ビデオシステム）、ヒューマングランプリ（仮称：ヒューマン）、64大相撲（仮称：ボトムアップ）
SFC	ピキーニャ(アスキー)、ミランドラ（アスキー）、ガンブル（アスキー）、ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー!!（アスキー）、ダークロウ（アスキー）、ドラゴンクエストⅢそして伝説へ…（エニックス）、ストリートファイターZERO2（カプコン）、ピノキオ（カプコン）、ドナルドダックのマウイマラード（カプコン）、忍たま乱太郎3（カルチャーブレーン）、ウルトラ麻雀「兵」（カルチャーブレーン）、ウルトラベースボール実名版4（カルチャーブレーン）、プロ野球 熱闘ぱずる スタジアム(仮称：ココナッツジャパン)、実戦パチスロ必勝法！ TWIN（サミー工業）、スーパードンキーコング3（任天堂）、糸井重里のバス釣りNo.1（仮称：任天堂）、スーパーボンバーマン5（ハドソン）、ボンバーマンビーダマン（ハドソン）、桃太郎電鉄HAPPY（ハドソン）、同級生2（バンプレスト）、ドラゴンナイト4(バンプレスト)、VSコレクション（ボトムアップ）、すごろく銀河戦記（ボトムアップ）
GB	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!（仮称：アスキー）、スーパーチャイニーズファイターGB（カルチャーブレーン）、シェラサード伝説（カルチャーブレーン）、スヌーピーのはじめてのおつかい（コトブキシステム）、パチ夫くんゲームギャラリー（ココナッツジャパン）、ぽけっとぷよぷよ通（コンパイル）、ミニ4ボーイ（J・ウィング）、テトリス プラス（ジャレコ）、みどりのマキバオー（トミー）、チャルボ55（日本システムサプライ）、ドンキーコングランド（任天堂）、ゲームボーイギャラリー（仮称：任天堂）、カービィのきらきらきっず（任天堂）、ボンバーマンGB3（ハドソン）、名探偵コナン 地下遊園地殺人事件（仮称：バンダイ）、ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！（バンダイ）、クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション（バンダイ）

展示はハードのみソフトは次の機会に

DDはハードが実際に展示され、開発者によるデモンストレーションも行われる。DDの詳細な部分まで、今回は迫ることができるのだ。また注目のDD専用ソフト、『ゼルダの伝説』だが、今回は残念ながら体験することはできないが、ビデオで最新映像が公開される。


⇧早くDD 対応のソフトを遊びたい

⇩注目の『ゼルダ』はビデオにて


DDの機能を活かした実演が行われるぞ

会場ではDDを使った実演が行われる。これは来場者の写真を撮り込んで、N64上で動かしてしまうというもの。記録メディアとしてのDDをアピールすることが目的になっている。ちなみにこの実演はスペースワールド開催時間中に随時行われる予定。DDの機能の一部がわかるのだ。

写真撮影 → 写真をデータ化 → DDにデータを記録 → 64機材上でデータ加工

キミの顔が64で動く!!


⇨このマリオのようにTV画面でキミが動き出すかもしれないぞ

あらゆる衝撃が手に伝わり、臨場感あふれる戦闘シーンが楽しめる!!



⬆『スターフォックス64』では、敵と衝突したときなどに手に衝撃が伝わってくる

振動パックをつけることで…



⬆コントローラ裏の拡張端子にパックをつける

新コントローラパック振動パックを参考出展

64DDとともに、今回のスペースワールドで注目したいのが振動コントローラパック（以下、振動パック）。これはコントローラ背面部の拡張端子に装着、ソフトの信号を受けて、コントローラにバイブレーションを発生させる装置だ。『スターフォックス64』でこの装置の効果を体験できる。

振動パックでこんなことが可能に!?

振動パックはあくまでも参考出展という形だが、今回のスペースワールドのユーザーの反応によって商品化されるかどうかが検討されるらしい。今までになかった試みだけに、応用の仕方はいろいろとありそう。話題の尽きないN64でも、とくにその動向に注目したいアイテムだ。



⬆あたかも運転しているようなレースゲームが登場するかも

急告!!

SFCソフトがコンビニで、しかも安く買えるようになる ソフト書き換えサービスが来年4月からスタート

11月15日よりPSソフトのコンビニ販売が開始されたが、それに先駆け14日に任天堂の新しい流通サービスが発表された。これは小売店店頭でリライタブル（再書き込み可能）メモリーカセットにSFCのゲームソフトを書き込むというシステム。店頭でメモリの内容を書き換えるだけで、新しいゲームが楽しめてしまうのだ。

ローソン店頭にて来夏開始予定!!

このサービスは来年の4月からテスト的に開始され、夏から本格的にローソンで実施される。任天堂はローソンに書き込み機用のゲームソフトライブラリーの供給やフラッシュメモリーカセット（以下、Fカセット）の販売を行い、ローソンでは売り上げを正確に示すPOSデータを集計する役割を負う。コンビニ以外でのサービスも検討されているのだ。



➡N64の予約キャンペーンなどを行っていたローソンからスタートする

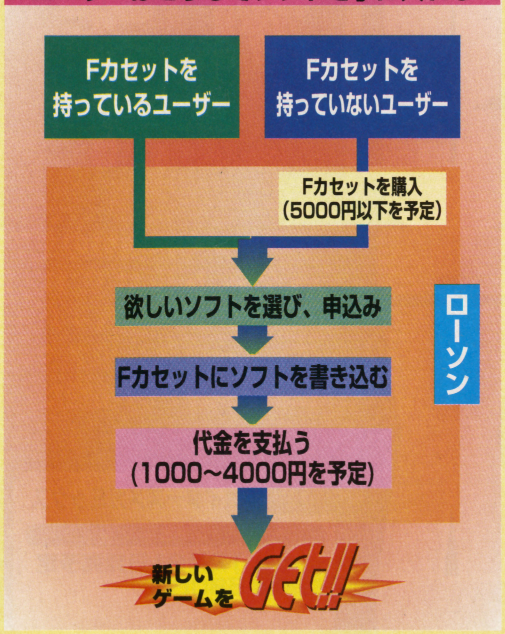
飽きてしまったら書き換えればいい

書き換えはローソン店頭で販売されるFカセットに行う。希望のゲームソフトを書き込んでもらい、代金を支払うというシステムだ。Fカセットの容量は32メガビットの予定。SFCのソフトのほとんどがこのシステムを通じて購入できるわけだ。しかも飽きてしまったら書き換えてしまえばいいので、便利なシステムだ。

4000円以下で新作が遊べる

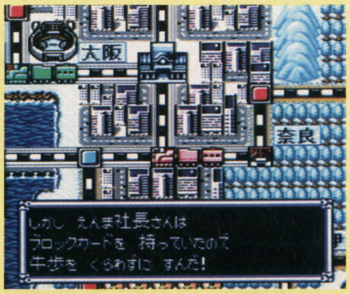
書き込み料は1ゲーム1000円から4000円以下。懐かしのソフトから最新のソフトまで、この価格で遊べるのだ。ちなみにこのシステム導入後のSFC用の新作ゲームは、書き込むことで入手することが可能となる。売り切れの心配をすることなく、気軽に手に入れることができるのだ。

ユーザーはこうしてソフトを手に入れる





⬆SFCのほとんどのソフトがコンビニで購入できるようになる



⬆新作もすべてこのシステムに載せる



バンがアキラがジャッキーが同じリングで激突!

超弩級の戦いが今、幕を上げる!

FIGHTERS
ファイターズ
MEGAMiX
メガミックス

サターン年末商戦のキラータイトルはこれ!! 『バーチャ』+『バイパーズ』+αのオールスターによる異種(?)格闘だ。

格闘アクション ファイターズメガミックス
セガ
SS 12月21日発売予定
5800円

夢の共演を実現し、新たな闘いの火ぶたがいま切られた

つい数年前、斬新なシステムとともに姿を現し、大ブームを起こした『バーチャファイター』シリーズ。そして、視覚的効果を求めた3D格闘ゲームとして高い評価を得た『ファイティングバイパーズ』。ついに、この2つが同じ作品の中で闘うことに！　それに加え、AM2研ならではのキャラクタも約10名の登場が決定している。くわしいことはわからないが、そのうちの数名はかなり馴染みの深いキャラクタなのでは、とのコト。発表が待ちどおしいぞ！

これが本当の鉄山靠じゃぁ〜！



⬆似た技を使うアキラとバン。元祖鉄山靠でこの勝負はアキラの勝ちか!?

全ステージ金網デスマッチ!?



➡ステージ全部に壁が！　まあ、ないとバイパーズが無敵になるしな

対戦、サバイバルとゲームモードも充実

ゲームモードだって、もちろん充実。現在確定しているモードでは、1Pモード、VSモードとサバイバルモードの3つ。この他にもトレーニングモードやチームバトルモードなどが入る予定。ステージセレクトのようなオマケもあって便利さもグーですぜ。

バーチャ3のかわしシステムも導入！

『バーチャ3』の新戦術「かわし」システム採用！　驚くことに全キャラクタが使用可能だ。バーチャのキャラクタはモチロン、バイパーズたちがどう動くかが楽しみ。



➡見事回避。スゴイよアキラさん！



⬆バンのスーパーストレートがアキラを襲う！　ピッ、ピンチ！　大ピンチじゃぁ〜

アーマーを持つのはバイパーズだけ!?

バイパーズといえば、思いつくのはやはりアーマー。この『メガミックス』でもアーマーは存在している。しかしアーマーを装備しているのはバイパーズたちだけ。バーチャのキャラクタにはもちろんアーマーはなく、じきに発表される残りのキャラクタについても、まだ不明。一方『アーマー破壊技』は全キャラともに持っているので、相手のアーマーを破壊することができる。うまく使って相手のアーマーを木っ端微塵にしてやれ！

クマにもアーマーが!?



➡クマもバイパーズだからアーマーがあるけど…一体どこ？　ねぇ？　ねぇ！



⬆俺のギターで、今日も元気にドカンと一発アーマー破壊だ！　オッケー!?　イェー！

もちろん新技だって使用可能だ！

何と、『メガミックス』で新技が使われているのを発見！　バーチャのキャラクタは『3』の一部の新技が使えるらしく、アキラにいたっては、あの『修羅覇王靠華山』を使える可能性があるとか…。



⬆新技『獅子抱月』。一部のアキラ使いは嬉しさのあまり発狂！ …いや熱狂

バイパーズ達は!?



⬆一番気になるのがバイパーズ御一行様。さあ！　修行の成果を見せてみろ！

⬇記憶がおぼろげのサラねーさんも、負けずに新技『スピンヒールソード』



AM2研の顔ともいえる堂々たるメンバー達がココにつどう！

さぁて、皆さんお待ちかね！登場キャラクタ全32人のうち『バーチャファイター』、『ファイティングバイパーズ』からの出演キャラクタを紹介していくぞ。『ファイティングバイパーズ』からは、バンをはじめ合計11人（外見上判別ができないマーラー、B.M.を含む）が参戦。つづいて、『バーチャファイター』からはアキラを筆頭にテュラルまでの同じく11人。これで合計22人。あとの残り10人のキャラは近々紹介予定なので、もうちょっとだけガマンの子だ。

ファイター達を大紹介！



結城晶 バーチャファイター2

バーチャの主人公で八極拳使い。アニメになると若返る

バン ファイティングバイパーズ

喧嘩番長。一撃必殺系の技を持つが攻撃は単発。多分高校生

ピッキー ファイティングバイパーズ

スケボーを乗りこなす少年。振り回すスケボーが驚異。普通に乗れ

リオン バーチャファイター2

蟷螂拳を使うお坊ちゃま。速い瞬発力が武器

サラ バーチャファイター2

ジャッキーの妹で同じく截拳道の使い手。特に足技が得意で、通称は「戦う記憶喪失美人」

ウルフ バーチャファイター2

投げ技が豊富なレスラー。豪快な投げ技でトドメを刺せ！

ジェフリー バーチャファイター2

パンクラチオンを武器に大海原に挑む海の男。資金不足で格闘大会に挑む。本業は漁師。ライバルはサメのサターンシャーク

グレイス ファイティングバイパーズ

便利な連携、豊富な下段技で相手の防御を惑わせるキャラ。チクチク攻めても強力

ジェーン ファイティングバイパーズ

『ファイティングバイパーズ』たちの中でも、もっとも屈強なのではと噂の、とてもパワフルな女性。そんな彼女のチャームポイントはやっぱり筋肉しかないよね

サンマン ファイティングバイパーズ

強力な投げ技、打撃技で相手を押さえ込めるが、その容姿ゆえ見かけるコトが少なかったと言う…

全32人中FV（ファイティングバイパーズ）、VF（バーチャファイター2）からエントリーされた



影丸 バーチャファイター2

現代に残る数少ない忍びの1人。葉隠流柔術という古代武術を使うが忍法らしきモノは一切使用しない。肉体派忍者の鑑でゴザル

トキオ ファイティングバイパーズ

使いやすい連携を持ち、中段技も豊富だったが押しが弱い。どう変わったかが楽しみなキャラクタ

ラクセル ファイティングバイパーズ

戦うロッカー。ギターでアーマーを破壊できるのはこの人ぐらい

ハニー ファイティングバイパーズ

コミカルな衣装をまとい戦うコスプレガール。攻撃もおちゃらけてる

パイ バーチャファイター2

ラウの一人娘にして燕青拳の達人。勝利時のデモではお茶目さん

ジャッキー バーチャファイター2

サラの兄で截拳道使い。多彩な連携と速い回転系の技が武器のアメリカンだ

ラウ バーチャファイター2

伝説の虎燕拳を使う凄腕の料理人。それと同時にパイの父でもある。合い言葉は「オーイェー」

デュラル バーチャファイター2

バーチャシリーズのボスで影丸の母が入っていると噂の動く金属。サターン版ではその仮面（？）が剥がれたが、このゲームでは…

マーラー ファイティングバイパーズ

バイパーズのボスキャラ。さすがに、ほかのキャラクタとは段違いの強さを誇る。B.M.と外見は同じ

クマ ファイティングバイパーズ

クマ。ちなみに2Pカラーではパンダになる。たぶんハチミツ好き

瞬帝 バーチャファイター2

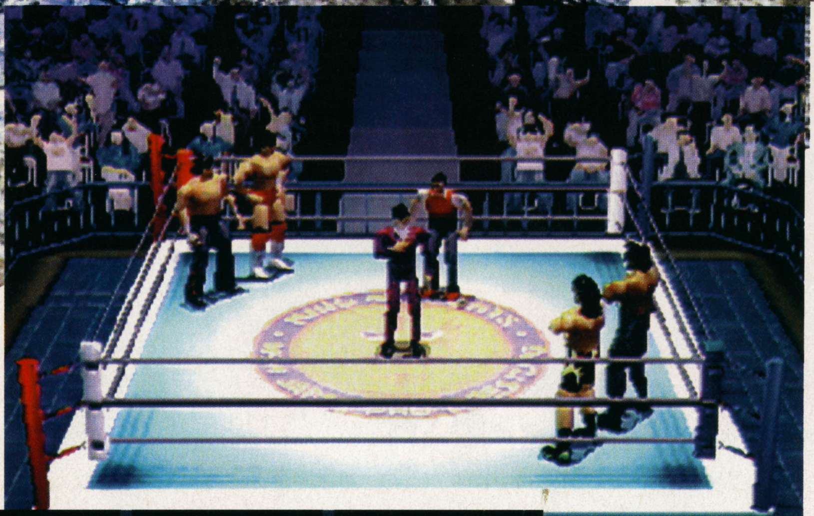
酒を飲むほど強くなる酔拳の達人だが、その歳ゆえ何が起きるかわからないので、みんなはいつもドキドキだ

※表中のキャラクタの顔はサターン版のものです

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

スポーツ	闘魂烈伝2
	トミー
PS	12月発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1～15ブロック）

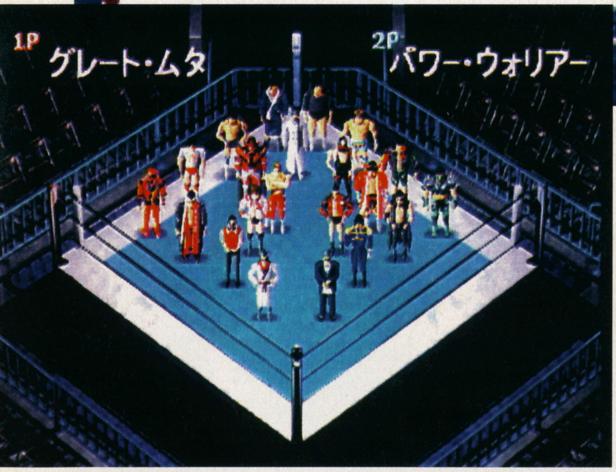
前作から一年の沈黙を破り、18人のレスラーが火花を散らす!!



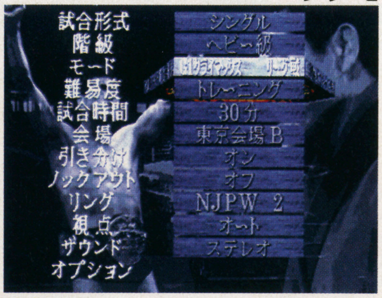
18人の実名レスラーの華麗なる饗宴!!

今までになかったポリゴンによるリアルな技の表現で、ゲームファンだけでなく、プロレスファンをもうならせた『新日本プロレス闘魂烈伝』の続編が登場する。今回は、前回14人だった選手が18人になり、技の数も増えグラフィックもよりリアルになった。

内容に関しては、ゲームモードにはG－クライマックス、IWGP選手権（その他もあるらしい）があり、技にはクリティカル・コンビネーションと呼ばれる連続技や、技モーション中に操作することで技が変化する連携攻撃がある。しかし今のところ、詳しいゲーム内容はまだ不明とのことだ。



⬆前作と同様に新日本プロレスの選手たちが、実名で登場するのはファンはたまらない。その技もポリゴンで見事に再現されている



⬆階級はJr.ヘビーとヘビーがあり無差別にすることで、両方の選手同士でも闘える。バックのCGにも注目。タイトルまわりなど実写取り込み以外は、ゲーム中はすべてポリゴンで表現

攻撃の種類は大きく分けて3つ

攻撃は大きく分けて3種類。キックやパンチなどの打撃技系のもの、～固めなどの関節をきめるストレッチ技系のもの、～ボムなどの投げを含むスープレックス技系のものがあるのだ。

スープレックス技



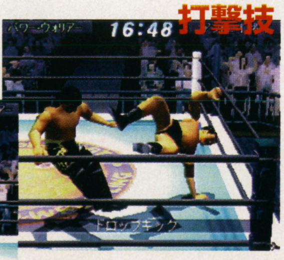
⬆頭から、足から、関節をきめながら相手を投げるのがスープレックス技だ

ストレッチ技



⬇腕、足、首、あるいはその全部の関節をきめるのがストレッチ技だ

打撃技



⬆殴る、蹴る、突く、はたくのが打撃技だ。最初は細かな打撃技で、相手を弱らせる

前作では、技のリアルな表現が話題となった本作。今回は、レスラーが14人から18人になって登場だ。

ダウンしている相手への攻撃

攻撃によっては、相手をダウンさせることができるものがある。ダウンした相手には、そこからさらに技をかけることができ、そのとき同じ操作でも、相手の頭部、上半身、横、下半身、足元によって違った技をかけられる。

逆にいえば、自分がかけたい技をかけるためには、ダウンした相手のどの部分に技をかければいいのか、知っていなければならないということになる。ちなみに、このときうつぶせか、あおむけかによっても技が違ってくるのだ。



⬆猪木の場合、ダウンした相手に頭部からストレッチ技をかけるとキーロックになる



⬆足元から同じくストレッチ技をかけると、今度はハンマーロックになる

プロレス技3すくみ

3つの技の技は、じゃんけんに例えるとわかりやすい。ストレッチ技がパー、打撃技がグー、スープレックス技がチョキだと思えば理解しやすいはずだ。あいこの場合は、両者が組み合った状態になり、打撃技同士のときには相打ちとなる。



⬆スープレックス同士、ストレッチ同士の場合は引き分けになる



⬅ストレッチ対打撃ならば、ストレッチの勝ち



⬆打撃対スープレックスならば、打撃の勝ちになるのだ



⬆スープレックス対ストレッチならば、スープレックスの勝ち

タッグマッチではツープラトン攻撃も

タッグでは、味方選手が協力して、敵選手1人を攻撃するツープラトン攻撃が可能だ。ツープラトン攻撃には、どんな選手でもできるものと、決まった選手だけができるツープラトンパワーボムや、ダブルフェイスクラッシャーなどの特殊ツープラトン攻撃がある。



⬆タッグマッチでは、味方同士が同時に技を出すことで、ツープラトン攻撃も可能なのだ

あの選手ならではのアピールもある

各選手2種類ずつアピールも用意されている。どれも、選手ごとの特徴をよくとらえているので、状況によって使い分けてもらいたい。



⬆こちらも佐々木選手。胸を突き出す仕草だ



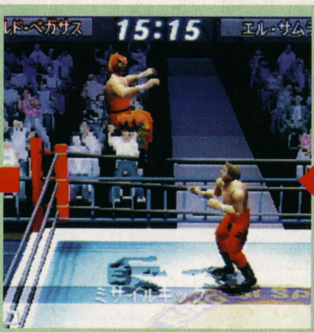
⬇佐々木選手の、首を切る仕草をするアピール

多彩な技の数々を見よ!!

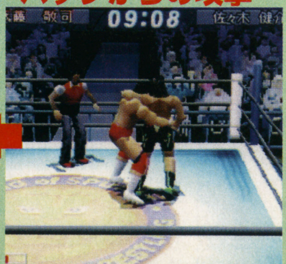
ストレッチ、スープレックス、打撃、3つの技は、自分や相手の状況ごとに違った技が出る。つまり、それだけこのゲームの技のバリエーションは豊富なのだ。

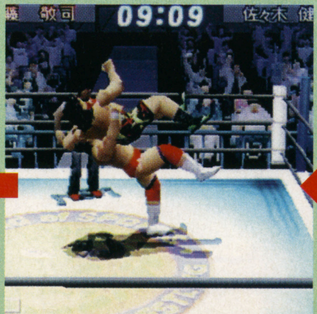
ちなみに技の種類は、ダッシュから出すダッシュ攻撃、相手のダッシュに効果的なダッシュカウンター攻撃、ロープに振られたときのリバウンド攻撃、相手がコーナーにいるときの雪崩式攻撃、自分がダウンしたときの起き上がり攻撃、相手の後ろから技を入れるバック攻撃、空中を舞うトップロープからの攻撃などもりだくさん。コンピュータ同士の対戦を観戦するだけでも楽しい。













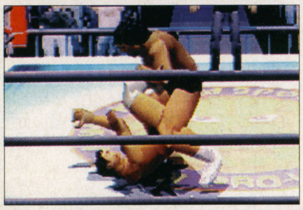
ラー18人

日本に数あるプロレス団体の中でも、役者ぞろいのアントニオ猪木率いる新日本プロレス。その選手たちがゲーム中に見せてくれる技を、2つずつピックアップして紹介してみよう。



長州 力

リキラリアット

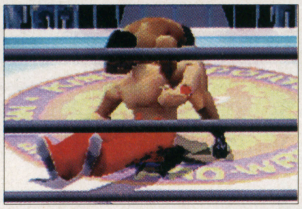


その渾身のラリアットは、何者でも打ち砕く、迫力とパワーでおなじみ。オリジナルホールドのサソリ固めも、もちろん可能なのだ。



藤波 辰爾

ドラゴンスープレックスホールド

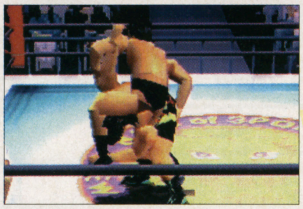


技名のドラゴンは、名前の辰からきている。巧みなスープレックス技を駆使して相手をマットに沈めたい。ドラゴンスリーパーを炸裂させろ。



アントニオ猪木

延髄斬り

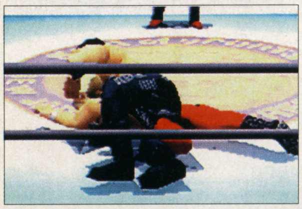


「燃える闘魂」といったら新日の顔のこの人。あの元祖卍固めもコブラツイストも再現。



蝶野 正洋

ケンカキック

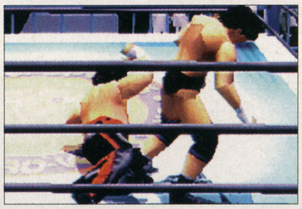


日本一、絵になるヒール（悪役レスラー）といっても過言ではない。エグいケンカキックはもちろん、ピンチのときの急所ゲリも当然、再現。



橋本 真也

D.D.T

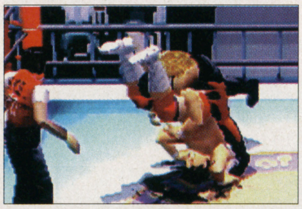


「破壊王」の名はだてではなく、その巨体から繰り出される蹴りの破壊力は恐るべきもの。水面蹴りが相手の足元を直撃するぞ。

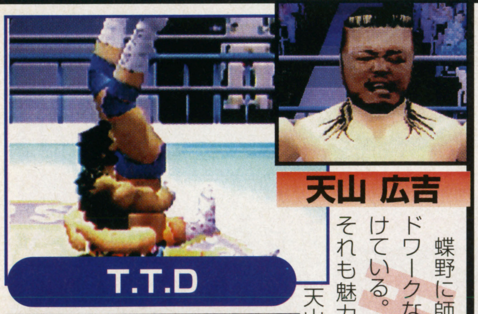


武藤 敬司

ムーンサルトプレス

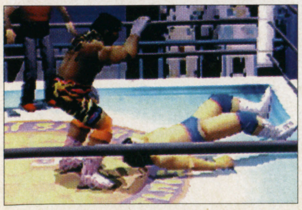


プロレスの枠をはずれ格闘技路線を進む武藤。猪木ばりの異種格闘戦に挑む、武藤の技の数々に注目。左はフランケンシュタイナー。



天山 広吉

T.T.D

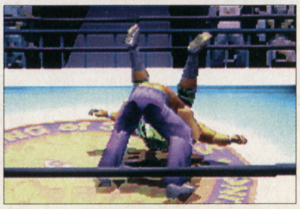


蝶野に師事し、そのインサイドワークなどを盗んで実力をつけている。荒削りな面もあるが、それも魅力のひとつだ。左は、天山チョップ。



越中 詩郎

ジャンピング・ヒップアタック

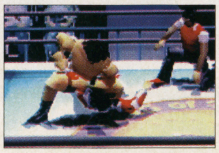


平成維震軍のエース。ジャンピング・ヒップアタックが得意技である。最近は、藤波選手とタッグを組んでいる。左は、パワーボムの様子。



佐々木 健介

ノーザンライト・ボム



長州力に師事し彼の張り手でプロレスを覚え、めきめきと力をつけた。もちろん、そのラリアットは師匠ゆずりの破壊力を誇る。左はストレッチ技のストラングル・ホールド。

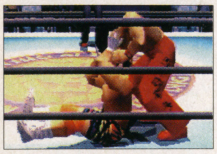
Jr.ヘビー級&ヘビー級レス



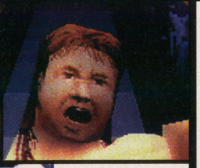


グレート・ムタ

武藤選手のもうひとつの顔が、ヒールとしてのムタだ。龍とどくろをモチーフとした新コスチューも印象的だ。左は噛みつき。







小島 聡

いま登り調子の若手。ドイツ遠征で一段とたくましくなって戻ってきた。パワーを活かしたファイトを期待。左はストレッチ・ボム。

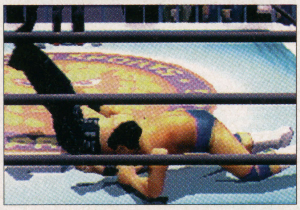




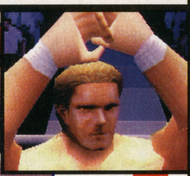


西村 修

藤波辰爾のもと、ランカシャースタイルでレスリングの原点を極めようとしている。内には秘めたる闘志が。左は低空ドロップキック。

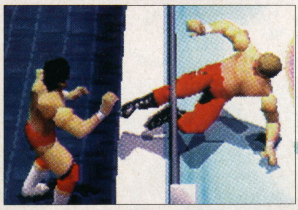


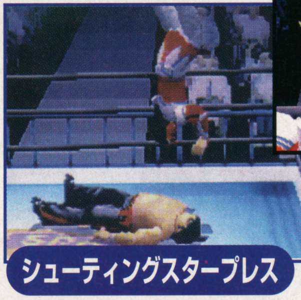




ワイルド・ペガサス

獣神サンダーライガーのライバル的存在。左はスライディングキック。

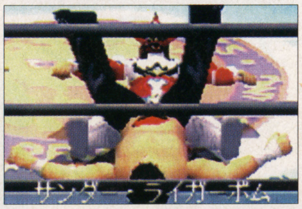






獣神サンダーライガー

脳腫瘍手術からカムバックしたライガー。サンダーライガー・ボムでGO!!

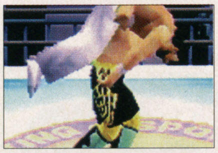




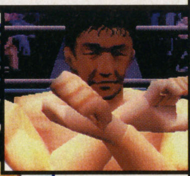


パワー・ウォリアー

92年に誕生した佐々木選手のもうひとつの顔。彼のパワーを活かしたキャラクタだ。左は、オクラホマ・スタンピート。

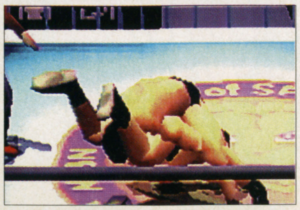






大谷 晋二郎

Jr.8冠を狙う、登り調子の若手の1人。ジャンプ力はピカイチで空中戦は見ごたえあり。左は、ウラカン・ラナ インベルティダの様子。





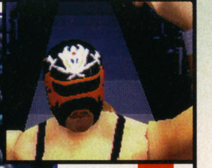


金本浩二

3代目タイガーマスクだったこともある。タイガー・スープレックスは、その名残りといえよう。左は、また張り手を出しているところ。

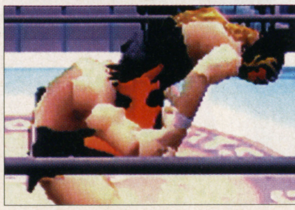






エル・サムライ

メキシコ帰りのマスクマン。テクニシャンで通ごのみ。左は、高角度前方回転エビ固め。



サターン版だけの特典!!ラジオCDの詳細が明らかに

ラジオCD

CDドラマが織り成す天地無用アナザーストーリー

ラジオCDには3本のミニドラマが入っていることが判明。ミニと言ってもそれぞれ20分程度の長さなので、3本とも聞けば1時間以上にもなる。ここではその3本の中身を少しだけ教えちゃおう。

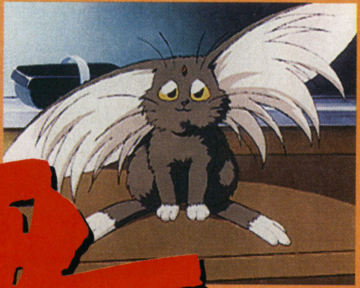
怒涛の恋愛パニック

第1話は、魎呼が宇宙で大流行の恋愛シュミレーションゲーム、「ラブリーデイズ3」を買ってきたことから始まる。

インターフェイスからプレイヤーの人格を取り込み、現実さながらに物語が進むこのソフト。天地に想いを寄せる魎呼や阿重霞たちが黙っているハズがない。かくして天地争奪バーチャルウォーズが始まるのだった…。ゲーム内で天地のハートを射止めるのは?

天地の♥は誰のモノ?





熱狂的ファンを持つ「天地無用!」がついにサターンにやってくるのだ!!PS版の移植作になるけれどサターン版の特典てんこ盛りで単なる移植じゃない!!

天地無用! 登校無用(とうこうむよう) アニラジコレクション

アドベンチャー	天地無用! 登校無用 アニラジコレクション
	エクシング
SS	12月27日発売予定 8800円
	バックアップメモリー対応(52ブロック)

アドベンチャー

アニメがボリュームアップ&全セリフを音声出力で!!

CD2枚組みのアドベンチャー、「アニメコレクション」部分。そのストーリーは以前発売されたPS版と変わらない。しかしサターン版では、なんとアニメーション部分が増えているのだ。PS版を買ったファンも「ラジオCD」+「アニメーション増加」と聞けば、もう一度買うしかない?

で、肝心のゲーム内容のほうは、おなじみ天地ファミリーが天地の通う学校で騒ぎまくるドタバタコメディ。ゲームを進めていくと、このゲームのオリジナルキャラも3人登場するぞ。

また、要所要所にある選択肢でストーリーが分岐していくので、何度でも楽しむことができる。しかもゲームを終了すると、いろいろなおまけを楽しむこともできるのだ。まさに至れり尽くせりのソフトと言えるだろう。



⇨セリフはすべて音声出力可能。しゃべっているときにはかわいい顔が表示されるぞ

あの津名魅も登場!!



⇧幻(でもないか?)のキャラ津名魅も、メインキャラとして登場



出演するのは相変わらずのこのメンバー♥

柾木天地（まさきてんち）



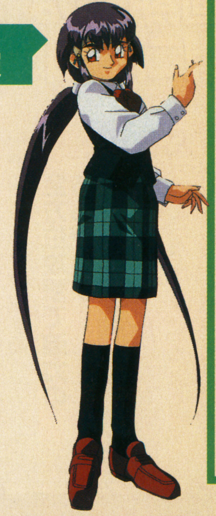
⬅一応主人公。平凡な高校生活を送っていたのになぜか宇宙人にモテモテに

魎呼（りょうこ）



⬇全宇宙指名手配中の宇宙海賊。なぜか天地に惚れ込んで現在は柾木家に居候中。かなり勝ち気でいい加減な性格。大酒飲みでもある

阿重霞（あえか）



➡宇宙の中の名家、樹雷（じゅらい）皇家の第1皇女。ひょんなことから地球に降り立ち、そこでお約束どおりに天地に惚れてしまう

鷲羽（わしゅう）



⬅宇宙に名高いマッドサイエンティスト

美星（みほし）



⬇ギャラクシーポリスの刑事。天然ボケだ

清音（きよね）



⬅美星と同じギャラクシーポリスの刑事

津名魅（つなみ）

砂沙美（ささみ）



⬅➡砂沙美の大人になった姿が津名魅。つまり同一人物。なぜ大人になれるのかは、話せば長くなるので今はカット

魎皇鬼（りょうおうき）



⬅ペット兼宇宙船という変な存在。宇宙船のくせになぜかニンジンが大好物なのだ

魎呼VS阿重霞 ゲームソフト購入バトル

もうすぐ発売になる超人気ゲーム、恋愛シュミレーション風アクションアドベンチャーRPG「カトマンズの冒険2　さらば愛の戦士たち」（税別8800円）。魎呼と阿重霞は、天地にこのソフトをプレゼントしようと、それぞれ金策に走る!!　清音や美星も巻き込んでの大（？）騒動。さて、勝利の女神はどちらに微笑む？

ゲーム作るものよっといで！

既存のゲームにすっかり飽きた砂沙美にオリジナルゲームを作ってあげようと、天才科学者鷲羽ちゃんが一肌脱ぐことに!!

天地ファミリーのわがままな希望をすべて聞き入れたこのゲームが、一筋縄でいくハズがない。天地に迫りくる恐るべき魔の手。そしてあっと驚く最終ボスの正体とは？　必聴の第3話だ。

オリジナルイラスト集がお・ま・け♥

PS版のイニシャル生産分に初回特典としてあったオリジナル描き下ろしイラストが、サターン版にも当然のごとく登場。ここでは数あるイラストのなかから、特別に3点だけお見せしよう。まだPS版のを見てない人は、やっぱりサターン版を買うしかない？



➡魎呼（左）と阿重霞（右）の艶姿。たまりませんな



⬇プールでのショット。天地は相変わらずモテモテですな



⬆スポーティな服装の美星（右）と清音（左）

好きな選択肢を選んでオリジナルストーリーを



ゲーム中いたるところで現れる選択肢。どれを選ぶかでストーリーが変化していく。また、ゲーム終了後には自分がたどったストーリーをリプレイで見ることができるのだ。

全方向への攻撃が可能なSFシューティング登場!!





壮大なストーリーと画期的なシューティングシステムに注目!

シューティング	メタフリスト~μ.χ.2297~
	A.D.M
PS	1月24日発売予定 6300円
	メモリーカード対応（1ブロック） マウス対応

ムービー、システム、グラフィックなど、趣向を凝らした5つの演出を追求!

ゲーム途中に挿入されているフルCGのムービーや全方向攻撃可能な戦闘システム、ハデなグラフィックや自機成長システムなど、随所において細かい演出が行き渡っている一風変わったシューティング。今回は、その代表的な5つの演出について検証する。

演出1 全方位攻撃で迫力のある戦いが

戦闘画面は強制スクロールだが、1方向だけでなく、タテ、ヨコ、ナナメとさまざまに変化していく。また、自機の攻撃も全方位が可能。自由に攻撃方向を決定することができるのだ。

すべての方向へ攻撃することが可能



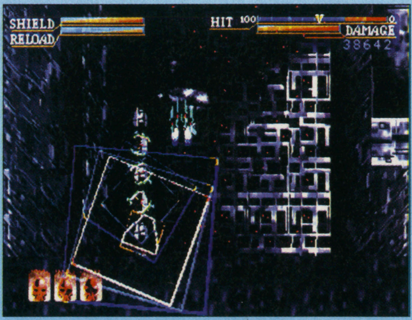
前方にあるサイトの方向を決定することにより、その方向へ攻撃することができる。この全方向の戦い、もちろん敵機も横から後ろから出現して攻撃を仕掛けてくるぞ。



➲この全体マップで戦闘する場所を選択する。上部には現在の状況が出る

演出2 マウスを対応させ、よりリアルな操作感を

基本操作は方向キーで自機の移動、×ボタンで武器の選択、L1、R1ボタンでサイトを動かし攻撃する方向の決定、○ボタンでショットとなっている。しかし、このゲームは2P側にマウスを差し込むことによって、前述の操作よりもよりリアルな操作感を得ることができるのだ。自機の移動は方向キーを使い、マウスの右ボタンで武器を選択し、左ボタンでショットとなる。そして、サイトの移動はマウスを動かして決めるのだ。1人プレイでも2人プレイでも楽しめること間違いなしの特殊な操作形態といえよう。



➲2人で攻撃・自機の操作を分担してプレイするという遊びかたもある



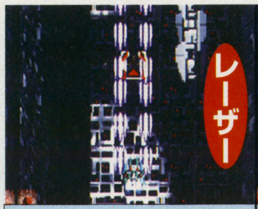
⇧マウスを同時装着すると、自機のサイト操作を微妙に調節することができるのだ

演出3 グラフィックがハデな個性あふれる4種類の武器

自機の使用できる武器は4種類。広範囲攻撃のショット、追尾機能のあるミサイル、貫通力のあるレーザーの3種類は通常時に使用する攻撃弾である。ほかに自機の緊急回避用に使う、使用回数制限のある兵器も存在する。



↑危機一髪のときは特殊ウエポンで回避。回数制限があるものの、威力は抜群だ



敵を貫通して攻撃する。威力は大きいが有効範囲が狭く、直線的にしか発射できないのが難点。



敵機を自動追尾するミサイル。高低差のある敵機もロックオンしてくれるすぐれモノの武器だ。



威力は若干低いものの、広範囲にわたって攻撃できる、いわゆるワイドショットのようなもの。

敵機を倒すごとに、どんどん強くなっていくのだ



↑自機がレベルアップするとその武器の威力が上がり、攻撃範囲も広がっていく

・自機成長システム

武器は、その使用頻度によってパワーアップする。その内容は連射性、破壊力、攻撃範囲など。同じ武器をずっと使っていれば、どんどんパワーアップするわけだ。また、敵機を倒すごとに自機自体も成長する。これにより、自機のシールド値が増加していくのだ。



↑最初はなんだか頼りない武器でスタート。だが、ひたすら敵機を倒すと…

↓ひとつの武器だけを徹底的に鍛えるか、それともバランス良く上げるか…、選択に悩むところ





↑同じ武器で敵機を倒し続けると、その武器のみがレベルアップしていくというシステムなのだ

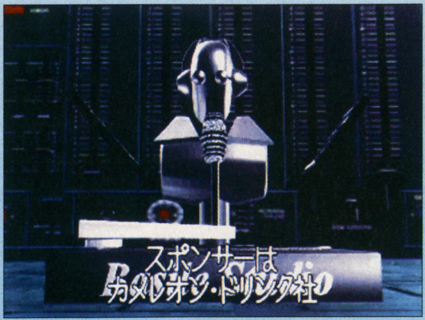
演出4 ムービーは合計1時間以上。映画ばりの豪華キャスト

途中に入るムービーはすべてフルCGなのだが、合計すると1時間以上にもなる。これが2枚組になった一番の理由といえる。それだけ重厚な物語であり、ストーリー自体が良く練り込まれているといえよう。

キャスティングも超豪華。劇中はすべて英語で、それに合わせて画面に翻訳が流れるようになっているが、なんとその翻訳を行ったのが、映画翻訳の草分け的存在である戸田奈津子氏なのだ。また、オープニングに登場するロボットDJは、人気DJクリス・ペプラーが演じているという贅沢ぶり。



↑物語はフルCGで構成されている。英語翻訳はあの字幕翻訳界の巨匠、戸田奈津子氏が手掛けているのだ



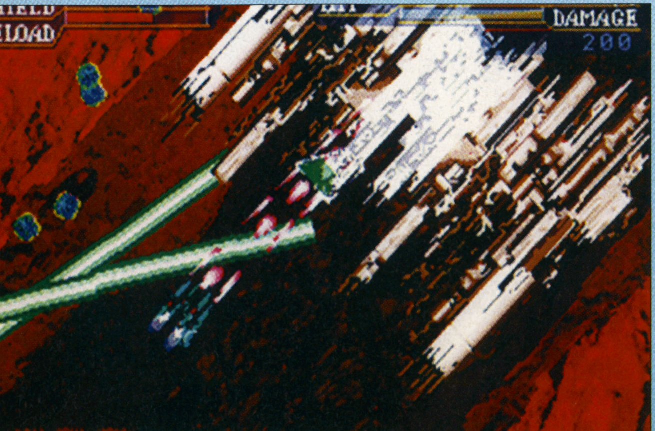
→洋ゲーテイストなオープニング。DJの声はクリス・ケプラーが演じている

演出5 全方向スクロールするエキスパートモード

このゲームのエキスパートモードは、本編とまったく別物と考えても良い。たしかに物語などの内容自体は同じなのだが、シューティングのシーンが格別に難しくなっているのだ。ノーマルモードにはないほどの変則的な強制スクロールによって失われる操作感覚、そして異常なほどの敵弾の量はよけるだけが精一杯。ノーマルモードでは今イチ生温いぜ、と豪語するプレイヤーでさえも混乱すること間違いなしだぞ。



↑右へ左へ変則スクロール。操作で手いっぱいで、敵機の弾をかわすのがやっと





格闘大会に出場する女の子を育成していく一風変わった育成シミュレーション。今回は概要をポイントごとに解説していくぞ。

メタルエンジェル3（仮称）

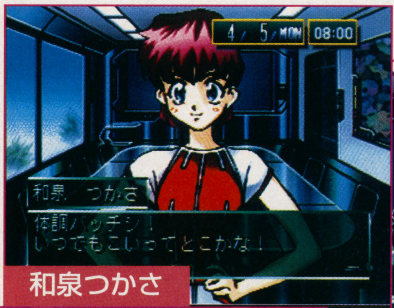
シミュレーション メタルエンジェル3（仮称）
ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)
PS 来春発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

3人のカワイイ教え子を指導してチームをまとめて優勝を目指せ!!

PCエンジンで好評を博した『メタルエンジェル』シリーズ。その3作目がPSで登場するぞ。

ゲームジャンルは育成シミュレーションだが、これが一筋縄ではいかない。なんと「フルメタルバトル」という未来の格闘大会に出場するチームのコーチとなり、1年間という期限でチームを優勝へ導くのが目的なのだ。

プレイヤーが育成する選手はうら若き女の子3人。年頃のコばかりなので、なにかと手がかかる。そんな3人をまとめ上げ、理想の選手に育てるのがコーチたるキミの使命なのだ。



和泉つかさ

➡彩香とは対照的で活発そうな娘、いかにもスポーツ少女って感じだ



桜小路 彩香

⬇ロングヘアーが魅力的な女の子。可憐ですな



??? 恵

⬆ななしの恵ちゃん。???にはプレイヤーの名字が入る。親子なのか!?

PC版でおさらい メタルエンジェルとは？

もともとはPCエンジンの作品である『メタルエンジェル』。3作目になるこの作品との共通点として、プレイヤーがコーチとなって少女たちを優れた格闘選手に育てていくという点がある。前作では3人の少女中から1人を選びトレーニングや試合のスケジュールを管理して、戦う彼女たちの成長を見守っていくというものだった。



⬅この3人の中から1人を選び、共に道を歩むのだ

育成で重要なのは練習＋選手との会話

少女たちを優れた選手にするのに必要なのがトレーニングだ。トレーニングには、ダッシュや水泳といった激しいモノから座禅などさまざまな種類がある。地道なトレーニングを積ませて鍛えるのもいいが、教え子との会話のやり取りも成長に影響するので、教え子たちへの接しかたも重要なポイントになる。あまり無茶をさせずに、好かれるコーチになろう。



画面の説明

①パンチ力アップ
②キック力アップ
③バランスアップで器用に
④敏捷力アップ
⑤スピードがアップ
⑥心を鍛える
⑦適度の運動にいい
⑧体への負担が少ない
⑨スーツを理解
⑩戦闘センス習得
⑪空手の勉強(他にも各種格闘術の項目あり)

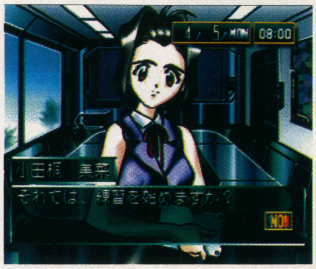


	AYAKA	TSUKASA	MEGUMI
腕力	132 + 32	100	204 + 104
脚力	132 + 32	100	100
器用	100	180 + 80	100
敏捷	100	100	100
精神	180 + 80	100	100
魅力	100	100	100
スーツ	0	0	0
戦術	0	0	0
空手	100	100	100
キック	100	100	100
柔道	100	100	100
プロレス	100	100	100
気功	100	100	100
忍術	100	100	100
ダンス	100	100	100
ストレス	252 + 152	278 + 178	274 + 174

⇧少女たちのパラメータ。どう育てるか悩むところだ



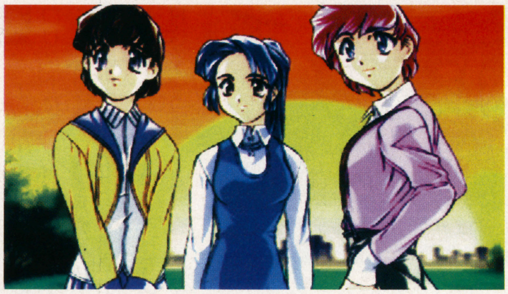
⇨忍術の練習。魔女っ子?



⇧教え子以外の女の子発見。どっちにしようか?(何が?)

全10話のシナリオにイベント盛りだくさん

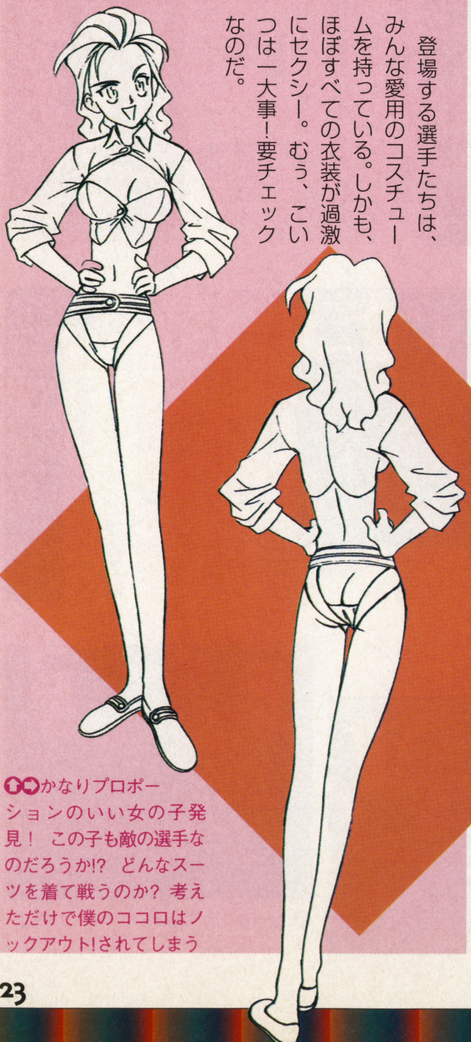
教え子たちを育てていくのもいいが、ゲーム中に起こる、カワイイ少女の一面が見られるイベントもイイ。コントのような愉快なイベントから、少女たちの熱血ドラマまで、なんと総数500以上の愉快痛快なイベントが、あるのだ。まさに父親…じゃなくてコーチ冥利に尽きるの一言であります。



⇧夕日にたたずむ3人の少女たち。イイ感じだ

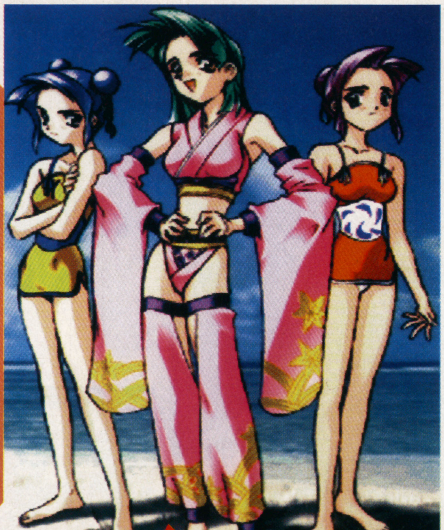
うれしい衣装でまいっちんぐ!

登場する選手たちは、みんな愛用のコスチュームを持っている。しかも、ほぼすべての衣装が過激にセクシー。むぅ、こいつは一大事!要チェックなのだ。



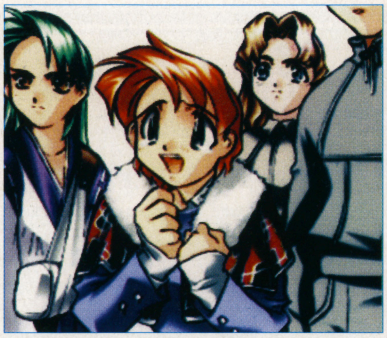
⇧⇨かなりプロポーションのいい女の子発見! この子も敵の選手なのだろうか!? どんなスーツを着て戦うのか? 考えただけで僕のココロはノックアウト!されてしまう

⇩ライバルたちと遭遇。なんかスゴイ



ライバル登場!!

涙あり、笑いあり… イベントいっぱい!!





⇨瞳が潤む少女とたまげる女の子。どっちが好み? ワシは両方ぉ!

ステージ2の全貌とおまけゲームを一挙公開!!

ダイナマイト刑事



その特異なゲームテイストが人気のアクション。今回はステージ2のすべてとおまけゲームを公開!

アクション	ダイナマイト刑事
	セガ
SS	1月24日発売予定 5800円

難易度の高いステージ2を完全紹介!

無骨なダイナマイト刑事ブルーノ・デリンジャーが大暴れするバイオレンス格闘アクション。今回はステージ1とはうってかわって、格段と難易度が上がるステージ2の公開だ。キックとパンチでテロリストたちを叩きのめせ。

ACT1 エレベータから降りると、そこは敵の巣

エレベータを降りるとテロリストたちが待ち構えている。ここで初登場となるアイテムがスプレー。これは敵に吹きかけることによって、敵の動きを一定時間封じることができる。有効に使うと重宝する武器だぞ。



⇧後半、エレベーターの後ろからやってくる敵のガンを奪い取ると、形勢は有利に



⇧落ちているスプレーを使って、敵を攻撃するのが序盤の攻めかたのひとつといえる

ACT2 ニセ消防隊とのアツイ戦い

ニセ消防士はたいして強くないが、クセモノなのが奥の消防車。コイツの放水攻撃、ダメージは受けないものの、転ばされてしまうのでせっかく拾った武器を落とすことになる。ジャンプでかわしつつ、敵を倒していくのだ。

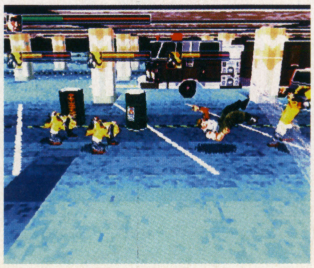


⇧この消防隊との戦いは、奥にいる消防車がクセモノ。一定時間を経過すると…



⇧消防車がこちらに向かって放水してくるのだ。しかし、このとき敵は伏せて待機しているので、逆に攻撃のチャンスとなる。伏せているところをキックで蹴り飛ばしてしまえ

⇩放水時はうまくジャンプ。失敗しても体力は減らないが、転んでしまうぞ





⇧消防隊の落とすオノを拾って攻撃すると、近距離ではあるが非常に効果的

ACT3 トイレでは多人数との戦いが待ちかまえている

このトイレのシーンでは、かなりの人数と一度に戦わなくてはならない。序盤は、左側から襲ってくる敵の持っている棒を奪い取って、武器攻撃するのが妙味がある。後半は対戦車ライフルを拾って豪快かつ爽快に敵を吹き飛ばしてしまおう。

また、ここから空手を使う敵キャラが登場する。なんとこいつはこちらの攻撃をガードしてしまうという特性を持っているのだ。今までのような、ただ単にこちらの攻撃を素直に食らっていた奴らとは一味違うぞ。



⬆最初に攻撃してくる敵の、デッキブラシを奪い取って攻撃していくと非常にラク



➡後半の敵の援軍は、対戦車用のライフルを使っての遠距離攻撃がおススメ

ACT4 ステージ2のボスは4足歩行のロボだ

ステージ2のボスは4足歩行のロボット、しかも2体。最初のうちは足や頭をぶんぶん振り回して攻撃してくるだけだが、一定時間を経過するとしびれを切らしたかのようにレーザー砲をバンバン撃ちまくってくるのだ。

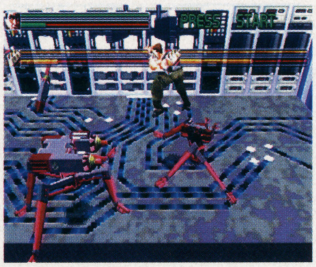
この恐ろしいぐらいに凶悪なロボたち、攻撃力も異常に高く、起き上がり攻撃も強力。そこで役立つのが、これ見よがしに部屋左奥に置いてあるロボットアーム。これを使って、向こうに負けじとぶんぶん振り回してやれ。

このロボを破壊したときに落とすアイテムに注目。これはライフをかなり回復できる優れものなので、ぜひとも頂きたい。



⬆後半になると、ムキになってレーザー攻撃を仕掛けてくる。恐るべし、凶悪ロボ

⬇左上にあるロボットアームを使って攻撃する。ガンガン殴り倒すのだ





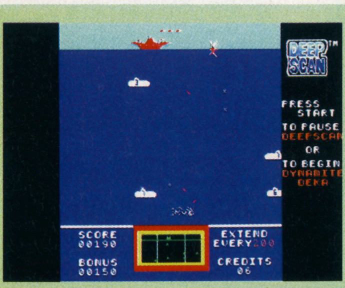
⬆むやみに近寄ることができないのでジャンプ攻撃を多用していくと良い

特報 おまけゲームはあの『DEEP SCAN』だ！

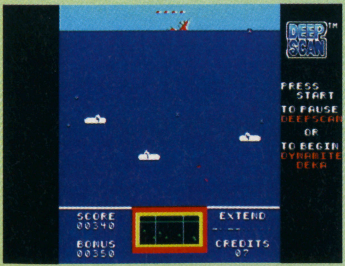
この作品には、なんとおまけゲームが収録されているのだ。本編とはまるで関係のないこのゲームのタイトルは『DEEP SCAN』。画面を見ると、レトロな香りがプンプン匂ってきそう。それもそのはず、このゲームは1980年代に大ブームとなった代物だ。

・単純だが「深い」

ルールはカンタン。画面上部にいるマイシップを左右に操作して、その下を通過する潜水艦めがけて爆弾を投下していくだけ。深いところを通過する潜水艦を破壊すると高得点となる。しかし、潜水艦からの浮上爆弾攻撃に当たるとゲームオーバーとなってしまう。単純なしくみでありながらも難易度は高めだ。



⬆ルールは単純ながらもハマリ度が非常に高く、当時大ヒットとなった名作なのだ



⬆実際にプレイしてみると、これがなかなかムズイ。結構、辛口テイストな作りだぞ

サクセスシーンは全部で3回。全クリアを目指していこう

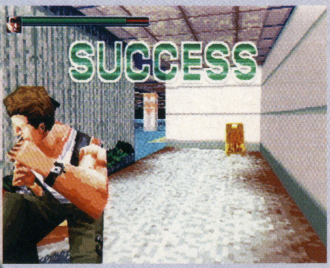
ステージ2では3回のサクセスシーンがある。指定されたボタンをタイミング良く押すと成功となるこのデモのようなシーン、失敗すると無駄な戦闘をしなくてはならないので、すべて成功させたい。また、成功すると若干体力が回復するという特典もあるぞ。



⬆途中、この文字が出たら要チェック。タイミング良く指定されたボタンを押そう

⬇失敗すると、非常にミジメ。戦う必要のない敵と強制的に戦うハメになる





⬆成功するとカッコイイ（？）うえに、ほんの少しだけ体力が回復するぞ

新たに明らかになった女性キャラ。その名は「カレン」だ


➡髪は栗色のショートヘア。耳の前にたらした髪は動きや風で揺れるとのこと

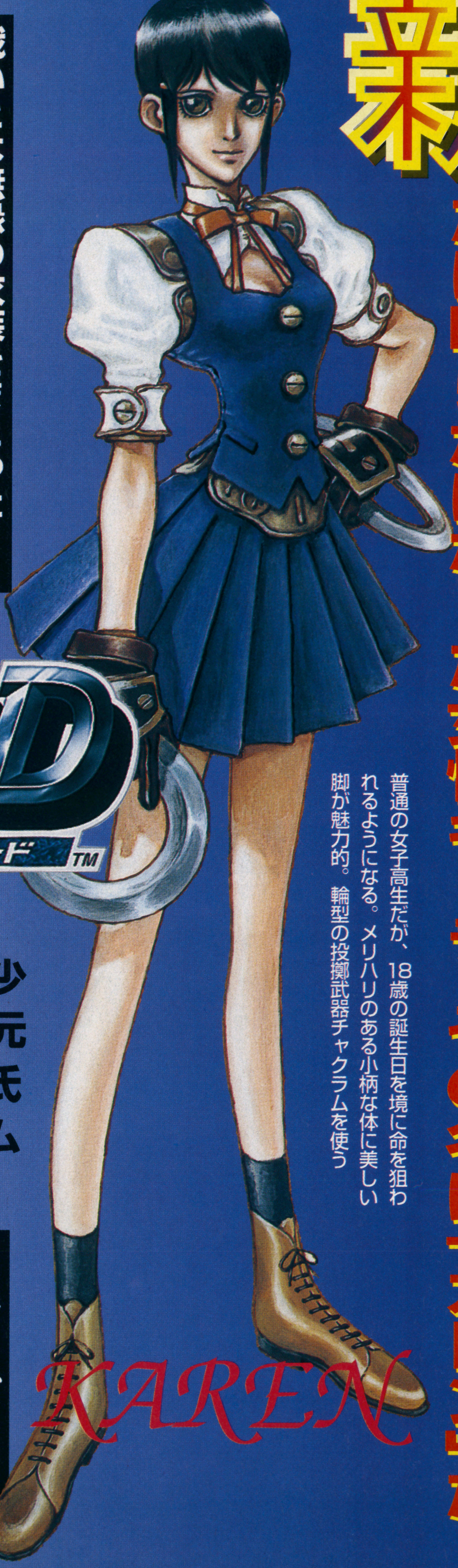
戦いとは無縁の衣装をまとった美脚少女を巻き込む「第三の運命」

『D-XHIRD』の世界観のなかで重要な役目を果たす女性たち。ストーリーに関わるだけでなく、ゲームでも使用できる女性キャラは少なくとも2人いる。そのうちの1人が今回公開された「カレン」だ。カレンはストーリーの謎となる部分を背負っている。なぜ彼女は闘うのか？ 能力は？ そしてボウィとの関係は…？

D-XHIRD ディ・サード™

完成度30%では入手できる写真は少ない。そこで開発者の生地氏と開発元のネクステックの牧氏に、キャラやシステムについて取材した。

格闘アクション **D-XHIRD**
タカラ
SS 97年発売予定 価格未定
対応機器未定



普通の女子高生だが、18歳の誕生日を境に命を狙われるようになる。メリハリのある小柄な体に美しい脚が魅力的。輪型の投擲武器チャクラムを使う

Destiny of KAREN

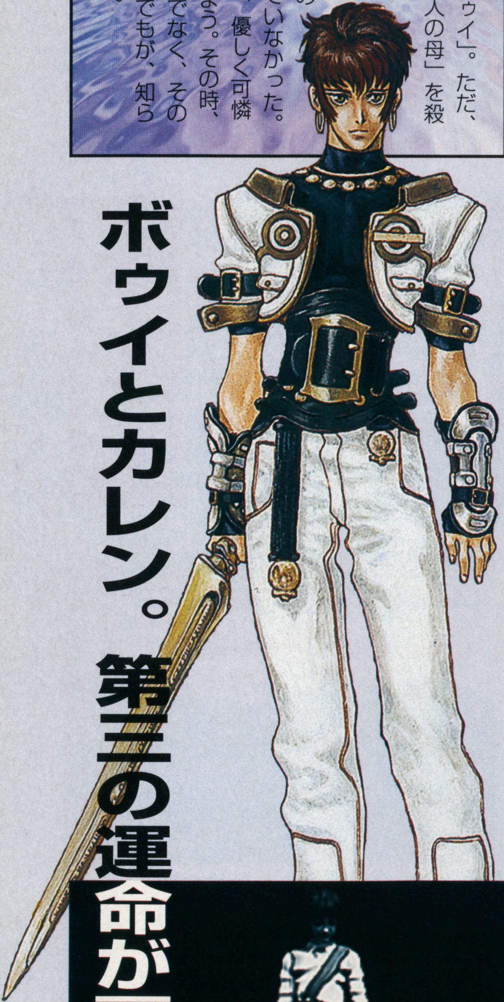
東洋の島国の南端のとある地。そこで1人の少女が18歳の誕生日を迎えた。少女の名は「カレン」。女子校に通う明朗快活で可憐な少女である。普通の少女としての生活を送ってきたカレンだが、この日を境に彼女の生活は一変する。突然、何者かに命を狙われるようになったのだ。突然曝された身の危険に、逃げ惑うことしかできないカレン。友達や家族に助けを求めても、誰も信じてくれはしない。そして、次第にカレンは追いつめられていくのだった…。

皆さんは左の少年を覚えているだろうか。端正な顔立ちをした、優しい面影の少年を。その瞳に宿る強い意志の光を。そう、なぜか自分の名を決して名乗ろうとしない少年。それゆえ人々は彼のことをただ「少年」と呼ぶしかなかった、私たちが「ボ

 ※『D-XHIRD』の画面は開発中のものです。

Destiny of BOY

絵を描きながら諸国を放浪する少年「ボウイ」。ただ、ボウイとは単なる呼び名にすぎない。「2人の母」を殺された彼は、その敵を見つけ出すまでは、本名を名乗ることを自ら禁じているのだ。2人の母とは、「実の母」と「セシル」。実の母は彼が幼い時に殺される。だがその記憶は失われており、母の面影すら覚えていなかった。そんな彼にとって母親代わりとなったのが、優しく可憐な少女、セシル。しかし彼女も殺されてしまう。その時、実の母が殺された記憶がよみがえっただけでなく、そのショックで生まれた冷酷な「影」の人格までもが、知らないうちに呼び覚まされていたのだった…。

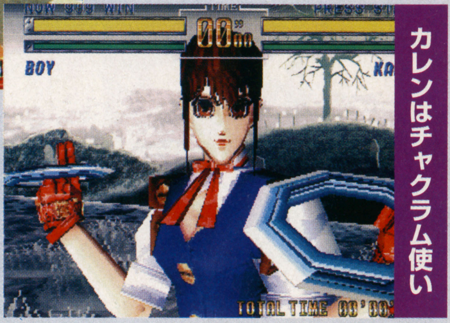


その名もカレンな美少女はカレンな攻撃をするぞ



カレンは体格が小さくリーチが短い。しかしチャクラムを投げつけたり、相手のふところに潜り込むなど、小柄な体とスピードを活かした攻撃が可能と予想され、能力的に不利はないはずだ。動きも女性的な柔らかいものになる。

カレンはチャクラム使い





⬆➡⬅両手に武器を装備しているので、攻撃のヒット数は多くなりそうだ。上と左の写真に注目。画面上では、スカートの跳ねや胸のリボンの揺れが細かく描き込まれる

開発者が語るカレンへのこだわり

新キャラ「カレン」について、そのこだわりを生地氏と牧氏に語っていただいたぞ。

※

――キャラを表現するうえで苦労されたことは？

牧 新SGLを使うことによってスムーズにキャラを出せるようになったのですが、ゲームの容量が多くてポリゴン数がちょっと少なかったんですよね。それはかなりモデルを作る人間の負担になりました。どうすれば最小のポリゴン数で箕輪さん、生地さんの希望するキャラクタを表現できるかというところにかなり手間をかけましたね。

――スカートのヒラヒラとか？

生地 いいスタイルしてますよね。

――やっぱり脚ですか。(笑)

生地 脚ですね、脚にポリゴン数を使うように言いました。(笑)

牧 それはそうしました。そのかわり他のところはあまりできないと。でも結局やりましたね。最初はスカートはできないと言ったんですけど、プログラマの方が何とかしてくれたんですよ。

――相当な手間ですね。

生地 個人的な偏った愛情がカレンには注がれていますから。(笑)



美しいナマ脚にこだわったカレン。やっぱルーズソックスはイカンですよ

ボウイとカレン。第三の運命が扉を叩く



ウイ」として知る少年だ。セシルが殺されてからすでに5年の歳月が過ぎようとしている。5年前、2人の「母親」を殺した敵を探し続けて放浪の旅路にさまよい出た彼は、18歳になっていた。その間、彼は「光」と「影」の精神の狭間で揺れ動きながら、時にはか弱い草花を愛で、時には生命を赤く染め、あてどない道をたどり続けたのだった。だが目的は果たせないまま、彼の彷徨は今も続く。そして、いつしか東洋の島国の南端の地に足を踏み入れていた…。

カレンは追いつめられていた。これで襲われたのは何度目だろう。今度こそもうダメだ！そう思った時、カレンの目の前に1人の少年が現われた。そう、ボウイである。彼の剣は、カレンを襲う者たちを次々と打ち砕く。襲いくる者たちをすべて打ち払った後、ボウイは怯える少女に視線を送った…。「セシル？」

凄まじい衝撃が走った。この少女の何とセシルに似たことか。その笑顔、その面影…。

初めて明らかになったシステム面 取材に基づき最新情報をゲット！

『D-XHIRD』の追求するゲーム性は、「ダイナミック・スピーディー・ノンストップ」。動きながらの攻撃と防御が必要で、止まっていては勝つことが難しい闘いになる。また、サイドステップ、スピンターンという軸移動、壁を使った空中攻撃もあり、全空間をフィールドにする立体的な闘いが実現できるのだ。

基本操作は『闘神伝』シリーズに準じたもの

基本の操作系は、方向キーで前後移動にしゃがみとジャンプ、攻撃はボタンと、『闘神伝』シリーズと同様。ガード操作は、現段階では方向キーとボタンの両方で可能になっている。軸移動の操作は簡単なものにするそうなので、ボタンになると予測される。また、『闘神伝』シリーズではボタン1つで必殺技が出せたが、それが必要ないコマンド体系を構築中だ。



ボタン1つで必殺技を出せるようなシステムをつける予定はないそうだ

キャラクタはそれぞれ特定の武器を持つ

各キャラはそれぞれ特定の武器を装備している。現在判明している武器はボウィのカノンブレイドと、カレンのチャクラムだけ。その他にどんな種類の武器があるのかというと、槍や、盾のように見える武器などがあるそうだが、銃はないとのことだ。戦闘では、当然、武器同士のつばぜり合いという要素が入るらしい。



カノンブレイド

特殊なしくみがあるらしい。飛び道具的な攻撃が可能？



チャクラム

周囲に刃のついた輪型の武器。指で回したり舞うような斬撃をも見せる

立体的な戦いを求める3つのタイプのステージ

ステージは3種類ある。まずリングアウトありのタイプがあり、これはいったんステージから落ちかけても、元に戻れる技を使えるのが特徴だ。残りはリングアウトなしのタイプで、四方を壁に囲まれたものと、壁に加えて天井もあるものの2つ。壁や天井を利用した立体的な攻撃が可能になる。



「鉄の檻」ステージ

四方と天井を鉄柵で囲まれた地下格闘技リング。外に飛び出すことは不可能だ



「墓場」ステージ

急な崖で周囲から隔てられた墓地

ステージ画面の秘密

ステージ画面の気になるゲージ部分について、再び生地氏にうかがったところ…。

※

——ちょっと気になっているんですが、体力ゲージの下にもう1本のゲージがありますね。

生地　今回かなり攻め重視のゲームにしてるんですよ。今の格闘ゲームはどのゲームも待っている方が有利じゃないですか。そうするとかなりしらけたりしてしまいますので、攻めなければならなくなってくるようなゲームシステムにしたいと思っています。

そのためにこのゲージがかなり重要な要素になります。やりはじめの頃ってうまい人とやると攻められっぱなしになってしまうじゃないですか。そういった方々でも逆転の要素を生み出していただくためにもこれが必要になってきます。武器の壊れもちょっと関係してくるかも知れないですね。



武器ゲージではないらしい。この状態から減っていくか、0から増えていくかのどちらからしいが…

攻めて攻めまくるのが有利 立体的な攻撃の組み立てが重要

『D・X・H・I・R・D』の戦闘は動きを重視。待ちの状態では勝てない。相手の攻撃を待ってスキを狙っているだけではだめで、攻めざるをえないゲーム性になっているのだ。勝つためには攻撃の組み立てが重要になってくる。ここでは基本となる攻撃を紹介しよう。

武器攻撃だけでなく投げ・蹴り・極めは当然

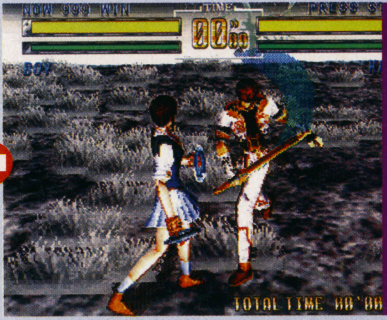
攻撃の中心は武器による打撃になるだろうが、リーチやスピードなど武器とキャラの特性によって組み立てが変わってくる。飛び道具もあるが、遠距離用というよりは、中間距離で無効化したり、近距離での大打撃用などの連続技に組み込める技になる予定。その他に蹴りや投げがあるのはもちろんだ。投げ技の中には武器を使ったものがあるらしい。また、相手の蹴りを受け流して脚を極めるような関節技もあるようだ。

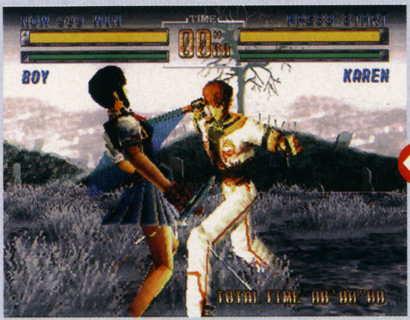
脳天かかと落とし？



➡ボゥイのキック。脚の長さを活かした脳天かかと落としと思われる

華麗な剣舞は当然





➡ばっさり斬りつけるのがイイッスね

巴投げもアリ



⬆カノンブレイドは片手持ち可能なので、残りの手で相手をつかんで投げを打つことになる

ステージの特性を利用した立体的な攻撃

リングアウトなしのステージでは、壁や天井を蹴って相手の頭上からの攻撃が可能だ。ステージ面だけでなく、空間全体を使った立体的な戦闘になる。コーナーを使えば、壁から壁へとジャンプすることも不可能ではないようだ。

リングアウトありのステージで使えるステージ復帰技も、単に戻るためだけではなく、そこから攻撃を展開していく糸口なのだ。

頭上から急降下爆撃！

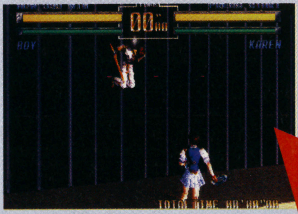
三角跳び



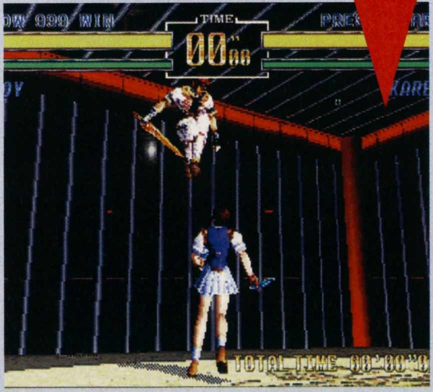
➡背後の壁に向かって後方ジャンプするボゥイ



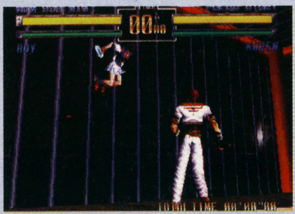
➡壁に足が着いた。体をかがめて力をためる



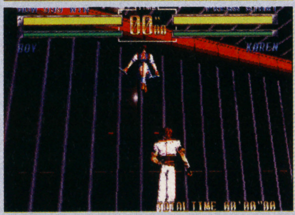
➡⬇壁を蹴って、カレンの頭上から躍りかかる



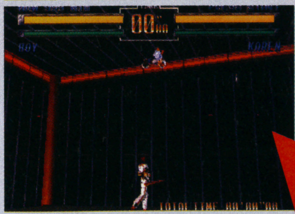
天井蹴り



➡壁に接触したら、次は天井へ向かってジャンプ



➡壁を蹴って、天井に向かって第2のジャンプだ



➡手前で宙返りして天井を蹴る。後は急降下！



➡ボゥイの頭上めがけて突っ込むぞ！　と、ここで相手の裏をかいて技を出さないのもアリ

ビックリ！　ステージ復帰技





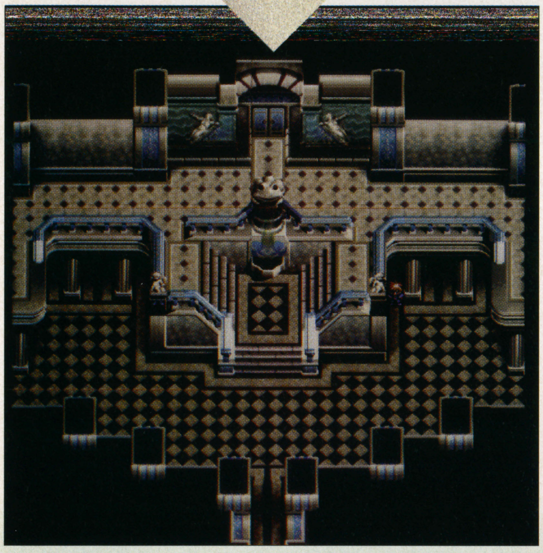
➡戻るだけでもスゴイが、それはすでに反撃の始まり。崖もステージなのだ

オブ　デスティニー

of Destiny

この世界の信仰の中心となるストレイライズ神殿

「アタモニ神」という全知全能の女神を崇める『TOD』世界の中心的な信仰。とはいっても、この世界には神は存在しないという設定になっている。つまり単なる宗教というワケだ。建物の装飾をよく見ると、両生類（カエル？）が水を吐き出していたり、裸婦のレリーフの背後にも水が流れていることから「水」を意識した作りになっていることがわかる。これは、神殿によって神の使いが「水の生き物」や「空の生き物」など、それぞれに異なっているからだ。



新たに入手した画面写真で独特の世界観が明らかに!!

『TOD』はスーパーファミコン版『テイルズ オブ ファンタジア』のプレイステーション版ということになっている。とはいっても、モチロン世界観からキャラデザインまで、新たに作り直されているのは周知の事実だ。今回は新たに入手した素材により、この世界観を浮き彫りにしていくぞ。

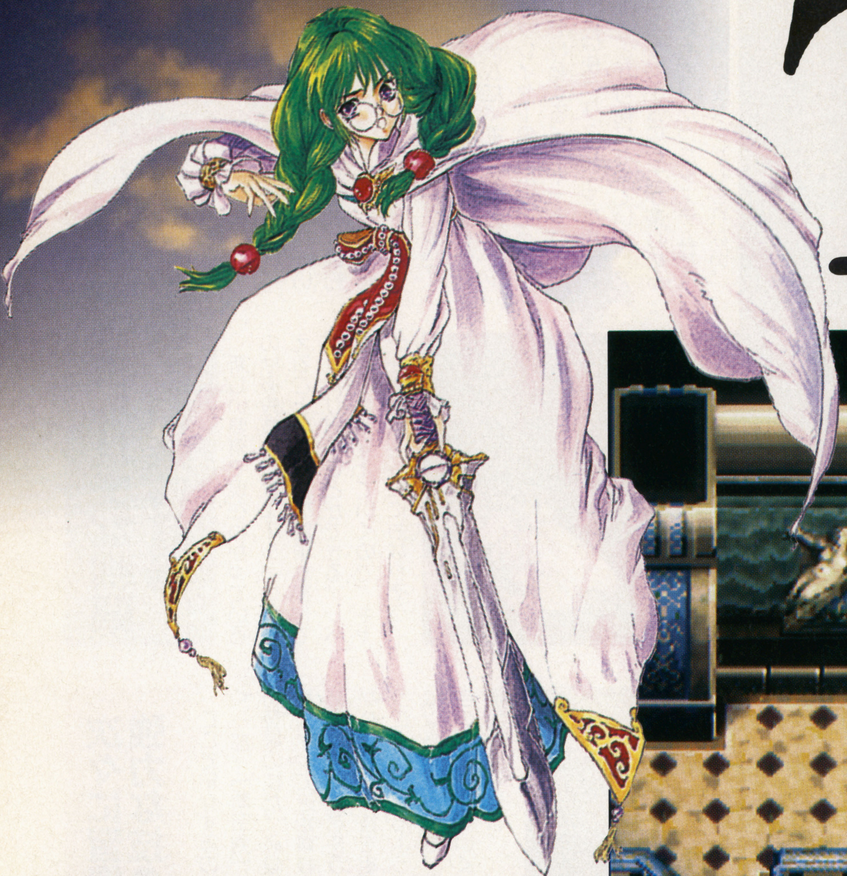


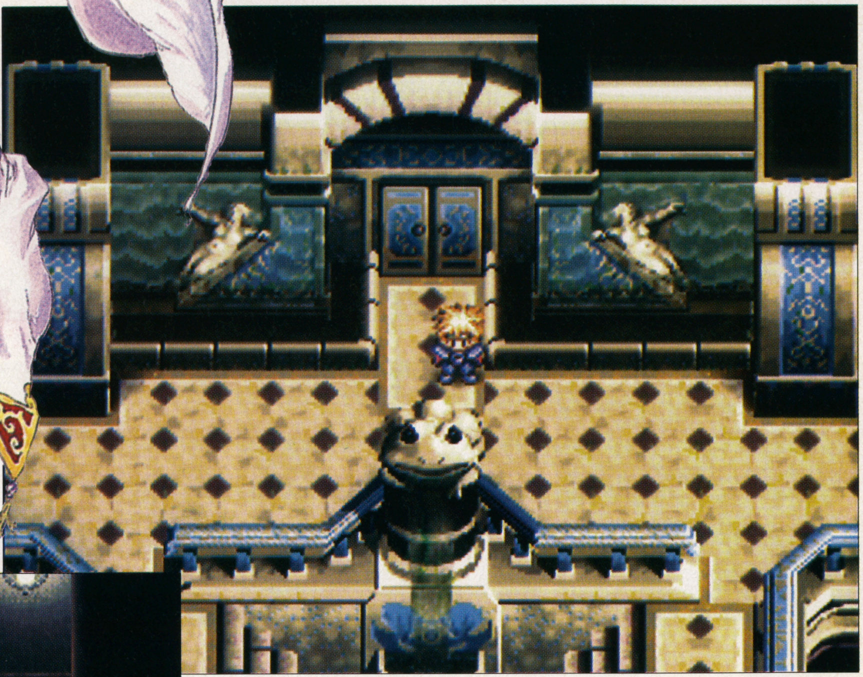
高まる期待の中で最新情報を発信する!!

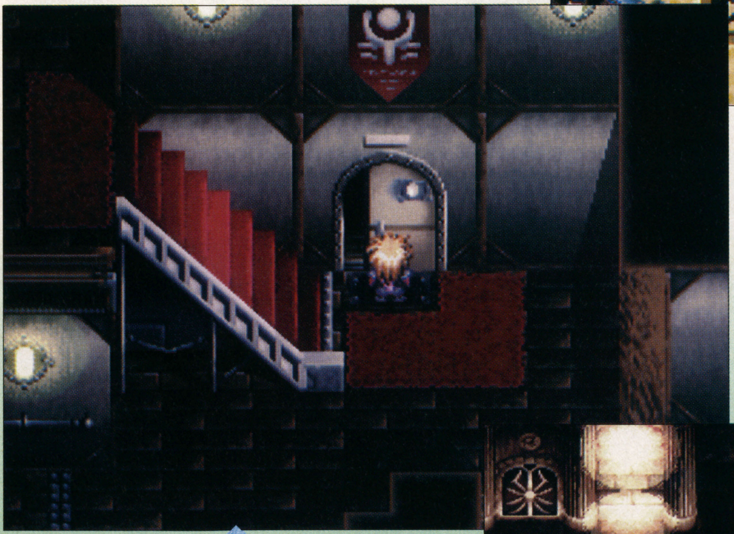
『テイルズ オブ デスティニー』（略してTOD）の世界が全貌を現し始めた。新たに明らかになった世界設定を中心に最新情報をお届けする。

RPG　テイルズ オブ デスティニー
ナムコ
PS　97年発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）

テイルズ Tales





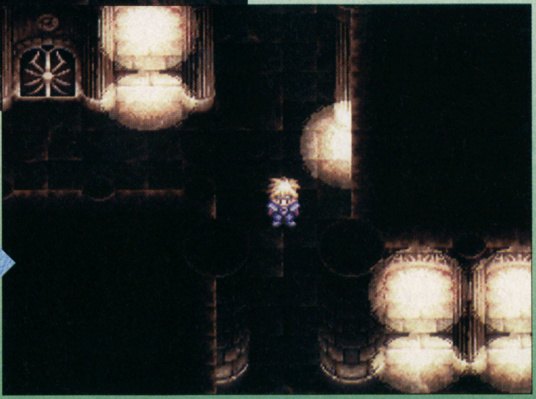


ファンタジー世界とテクノロジーが融合

今回、新たに入手した神殿やその他の建造物などの写真を見ていると、『TOD』の世界が基本的には中世風のファンタジックな世界であることがわかる。と同時に飛行竜の存在によって『TOD』世界が極めて独特の技術体系を持っていることも確認できるのだ。

『テイルズ　オブ　ファンタジア』では「マナ」と呼ばれる魔法の源が物語のテーマだった。世界観も当然オーソドックスなファンタジーとなっていたが、『TOD』では「レンズ」が物語のなかで大きな位置を占めることになりそうだ。

魔法の代わりにテクノロジーが物語のテーマとなることで、当然世界観も『テイルズ　オブ　ファンタジア』とは大きく変わってくるだろう。実際に『TOD』には知能を持つ剣「ソーディアン」や「空中都市ダイクロフト」といった独自の設定が数多く見られる。これらのテクノロジーを基盤とした設定が『TOD』の中心的なテーマとなっていることは間違いない。今後の情報にも注目しよう。



飛行竜内部と中世風構造物

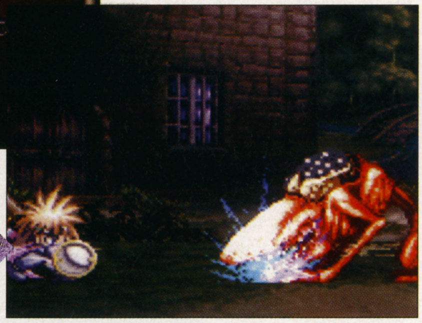
上の写真は飛行竜の内部の画面。飛行竜とは人間によって造られた「生きている機械」だ。エネルギーの結晶を整形した「レンズ」と呼ばれるものが推進エネルギーとなっている。この世界独特のテクノロジーだ。全体的にはファンタジックな世界観の中で、そのテクノロジーが特に目立ってみえる。

必殺技がバシバシ決まるハデな戦闘
前作にはなかった新しい技も登場!

『TOD』の戦闘システムは、画面写真を見る限り、ほぼ『テイルズ オブ ファンタジア』に近いものになりそうだ。戦闘では横約2画面分にスクロールする戦闘画面に切り替わり、プレイヤーがキャラを操作して戦う。横スクロールのアクションゲームに近い独特のシステムだ。主人公以外のキャラはプレイヤーの指示によってオートで行動する。各キャラごとに「呪文は使うな」といった指示を出すことが可能になっている。アクションゲームの迫力が楽しめる前作でも好評だったシステムだけに、変更は少ないかもしれない。

新しい要素で現在わかっているのは必殺技のバリエーションが増えること。必殺技は簡単な操作でバリバリ出すことができる。レベルに応じて覚えていくので、キャラを育てる楽しみにもなりそう。





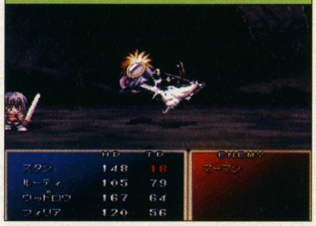
敵ボス「オーガスクイーン」に魔人剣がヒット!

敵ボスに放ったこの技は『テイルズ オブ ファンタジア』にも登場した「魔神剣」。地を這いながら進んで行き敵に強力なダメージを与える技だ。主人公スタンの必殺技は剣や格闘系の技が特徴である。

次々に習得する強力な技の数々

ここで紹介するのは必殺技のごく一部。「断空剣」が『TOD』初登場の技だ。必殺技は敵との距離によって近距離技と遠距離技がある。また技を使うと習得率が上がり、2つの技を組み合わせて使うことができるようになる。主人公以外のキャラも、それぞれが独自の技を覚えていくので力強い援護が期待できる。

飛燕連脚



⬆前作にも登場した技。連続したケリの後に突きを繰り出す3連続技である

断空剣



⬆『TOD』で初めて登場する技。空気の渦によって周りの敵を吹き飛ばす

烈空斬



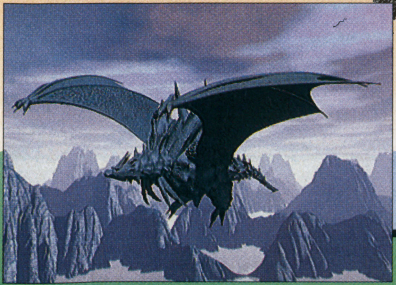
⬆小さな跳躍で勢いをつけ、縦方向に回転しながら、敵全体を攻撃する技だ

初公開! 飛行竜設定画

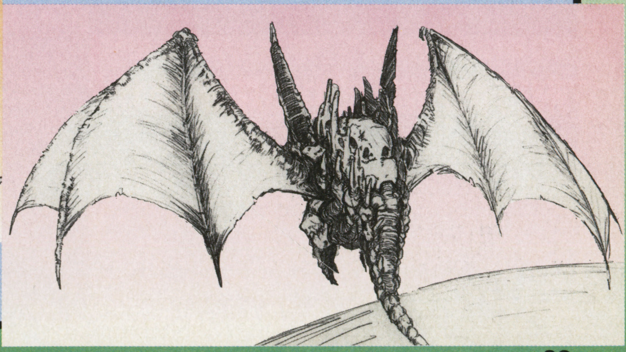
ここでは初公開となる飛行竜の設定画をお見せしよう。実にリアルなそのデザインを見ればわかる通り、機械というよりはまさに生き物というカンジ。この飛行竜は『TOD』の世界にウジャウジャいるのかというと、それは違う。実はこの世界の古代に失われた技術で作られたもので、現在の技術では作ることができないのだ。というワケでこの世界で現存する飛行竜は、セインガルドという国の一体が確認されるのみだ。

飛行竜





⬅➡この緻密な設定画を見よ! この竜が飛行する姿が左のイラストだ。まったく、なんともスゴイ迫力。画面で動いているところを早く見たいものだ



細部までリアルな設定の世界　物語の序盤のスポットを紹介

先にも述べた通り、『TOD』の世界はファンタジーとテクノロジーが交錯する独自の世界観を持っている。失われた古代文明の遺産ともいうべき高度なテクノロジーによって造られた建造物などが、この世界の各地に点在しているのだ。そんな架空世界の細かな設定を支えているのが精細なグラフィック。物語の序盤で登場する小さな小屋も隅々まで丹念に設定され描かれている。この小屋のある小さな村らしき場所は、主人公スタン少年の故郷であるかもしれない。

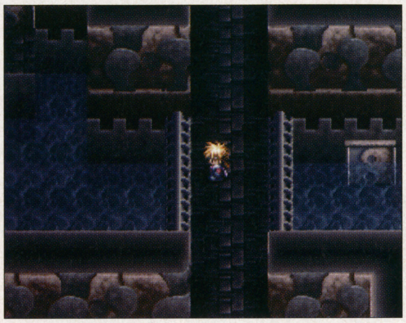
前ページで紹介した神殿やこの山小屋、幾何学模様の建物などが、序盤のストーリーにどう関わってくるかは不明。だが物語の冒頭から、その後の謎めいた展開を期待させるさまざまなスポットが登場するようだ。



序盤に登場する「山小屋」

山小屋内部のグラフィックは細部まで美しく描きこまれている。架空の世界にリアルリティを感じさせるには、こうしたていねいな作業の積み重ねが欠かせないね。





➡壁の幾何学模様が不思議。ここでは新しく見えるものが遺跡だったりする

冒険の主役を担う魅力的な5人のキャラクタ

『テイルズ　オブ　ファンタジア』とはガラリと変わったキャラたち。一目で壮大なストーリーの展開を期待させる彼らのデザインは、巨匠いのまたむつみが担当。この5人が知能ある剣「ソーディアン」のマスターとなり、華麗な冒険物語の担い手となるのだ。



リオン・マグナス

ある国王の側近を務めている天才ソーディアンマスター。

フィリア・フィリス

司祭の下で修行していたという敬虔な少女。かなりの潔癖症で、フケツなところでは冷静でなくなる。

ウッドロウ・ケルヴィン

王子でありながら気ままな旅を続ける青年。温厚で紳士。

ルーティ・ガレット

財宝を探して旅を続ける冒険家。荒稼ぎしている。

スタン・エルロン

正義感の強い主人公。閉鎖的な田舎暮らしに嫌気がさして故郷を飛び出した。名声を得るために、セインガルド王国を目指して旅をしている。

首都高バトル外伝 SUPER TECHNIC CHALLENGE ～ドリフトキングへの道～ 特報

土屋圭市、坂東正明の作ったサーキットを大公開!!

レース	首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ
	メディアクエスト
PS	12月下旬発売予定 5800円
	メモリーカード対応（3ブロック）

スピードよりもドリフトなどのテクニックを重視したレースゲームが登場!!

ライバル登場!!



サーキットを駆けめぐれ!!



レースに勝ってポイントを稼ぎパーツを買ってチューンアップ

このゲームの特徴は何といっても、派手なドリフトから「ドリキン」の名で知られている土屋圭市と、元レーサーで現在は辛口の批評家として活躍中の坂東正明のデザインしたコースを走れること。ゲームの目的は、テクニック重視のレースであるSTCC（スーパーテクニックチャレンジカップ）の年間総合大会に出て優勝することだ。プレイヤーは、ライバルを倒してポイントを稼ぎ、自車をチューンアップして優勝を目指す。

パーツや車を買って自車の性能を上げろ

ライバルにレースで勝つとポイントがもらえる。ポイントはお金の役目を果たしており、これで自車のチューンアップはおろか、新しい車まで買える。各レースに合わせたチューニングをしよう。



➡車は全部実名で登場する。君の気に入っている車もあるかもしれないぞ

3種類のレースでライバルと競え!!

レースは全部で3種類。0～400mまでの速さを競うゼロヨンレースや、コーナーをすばやく回ることで高得点を競うドリフトレース。サーキット3周のタイムを競うタイムアタックがある。



➡速くコーナーを抜けるほど高得点



⬆タイムアタックはレースの基本。やり込めばやり込むほどタイムも縮む。自分との闘いが好きな人はこれだ

⬇スタートダッシュで勝負が決まることが多い。パワーのある車の方が有利だが、スタートを失敗すれば勝てない



変化に富んだ3つのコースをポイントごとに徹底解説!!

コースは全部で3つ。坂東正明のデザインした、コーナーの少ないスピード主体のコース、オヤブンサーキット。土屋圭市のデザインした、急なコーナーの多いテクニカルなコースであるドリキンサーキット。そして、もう1つはおなじみの筑波サーキットだ。

スピード主体、テクニック主体というコースの性格の差はあっても、どのコースも走るうえで注意すべきポイントがある。今回は、各コースにおいてクラッシュしそうなところや、スピードを稼ぐところなどをチェックした。実際に走る際には参考にしてほしい。

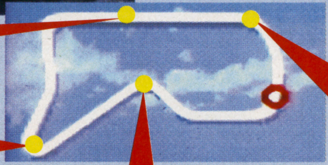
スピード主体 オヤブンサーキット

都市の中を走る、ストレートの多いこのコース。簡単と思いがちだが、そうではない。ストレートが多い分、車はスピードが出ているから、緩いカーブですらアウトの方にふくらんで行くことが多いのだ。最悪の場合は、コースアウトしてしまうこともある。これを避けるためには、まずコースを何度も走って覚えることが大事。コースを覚えるには、ライバルカーの出てこないフリー走行で走ると良い。コーナーの位置を覚えれば、スピードが出たままコーナーに突入することもなくなる。

ホームストレート



⇧ホームストレートのコース脇の宣伝には、見たことがあるような名前が…

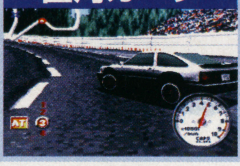


ファーストコーナー



⇧直線でスピードがついた後のコーナーだけに、コースアウトの危険もあるコーナーだ

直角カーブ



⇧ほぼ90度曲がるコーナー。このサーキットの中でももっとも難しいコーナーの一つである

ヘアピンカーブ



⇧抜けるのが非常に難しいカーブ。スピードダウンしつつドリフトだ

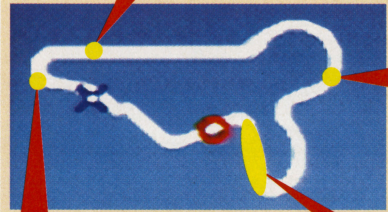
テクニカル ドリキンサーキット

オヤブンサーキットは都市の中を走るのに対して、ドリキンサーキットは、自然の中を走るコースだ。コーナーが多いために、スピードを落としたまま走ってしまいがちだが、ドリフト走行をうまく使えば、高速のままコーナーを回ることも可能だ。もちろん簡単ではないが、ドリキンの作ったサーキットに是非とも挑戦してほしい。

ホームストレート



⇧ここを通るときには観客の歓声も聞こえてくる。チェッカーを受けるのは誰？



自然のトンネル



⇧洞窟のようなトンネル内は暗いので先が見えにくい。コースを覚えないうちは、よく壁にぶつかってしまう

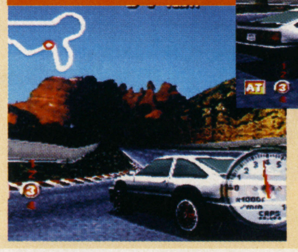
ポイントを稼げ!!



⇧長いカーブではドリフトをうまく使えるかどうかでタイムも大きく違う。コーナーを抜けるタイムが早くなれば、ドリフトレースの点も高得点

連続ドリフト

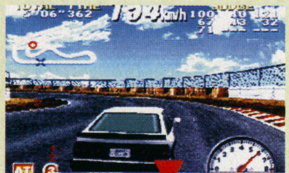




⇦⇨右に、左に、タイトなコーナーの続く場所。ここはドリフトレースの際に、両方ともドリフトの得点対象となっているのだ

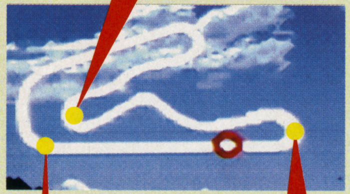
おなじみ 筑波サーキット

実際にSTCCが行われるのが、このコース。テクニック重視のレースの会場になるだけあり、コーナーも多く難コースだ。このコースをものにすれば、総合大会優勝も夢ではない。





⇧⇨直線からいきなり急カーブへ。十分に減速しつつドリフトで抜けるのだ





⇩超ロングストレートでスピードも最高速に達する。ここではエンジンのパワーがものを言うぞ

ロングストレート



⇧コーナーをドリフトで抜ける際には、なるべくイン側をつくこと。それだけ走る距離が短くなり、タイムの短縮につながるからだ。路肩ぎりぎりまで攻めろ


SEGASATURN
伝説の歌姫「リン・ミンメイ」ふたたび。
SFアニメの最高傑作が、いま新たにシューティングゲームになる！
新作アニメを含むムービーを満載し、伝説のアイドル「リン・ミンメイ」も鮮やかに甦る！
君はバルキリーを操り、超時空の戦いへと旅立ってゆく！
*画面写真は開発中のものです。
敵の戦闘機がでてくるぞ！
油断するな！
セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
'97年2月発売予定
横スクロールシューティング
予価6,800円(税別)
ス、同時発進
セガ サターン版
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。



PlayStation
待機命令解除！
マクロス出撃開始！
長い開発期間を経て、いよいよマクロス完成の日が近づいた。完全変形をより極めた6機のバルキリー！
それぞれに強化されたポテンシャル！　極限まで美しさを追求した映像！
すべてにわたって究極を追い求めたマクロス、それは君の想像を遥かに超える！
'97年2月発売予定
完全変形3Dシューティング　6,800円(税別)
アナログジョイスティック／メモリーカード対応
VF-1 X-Plus VALKYRIE: Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3: Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.2m. Total Weight 13.950t.
VF-11 B THUNDER BOLT: Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17 D NIGHT MARE: Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19 A EXCALIBUR: Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2: Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
※画面写真は開発中のものです。
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
2つのマクロ
プレイステーション


その日、アームズが
目覚めなければ、
そこは、ただの
荒野でしかなかった。


PlayStation
The RPG.
WILD ARMS
ワイルドアームズ™
12月20日 発売予定
標準価格5,800円(税抜) SCPS-10028





「僕にその手を汚せというのか」

シミュレーションRPGの超大作、セガサターンでついに登場!!

Super Casts & Hyper Events!

佐々木望、冬馬由美、関俊彦など17名の豪華声優を起用。臨場感あふれるイベントシーンを実現。

3 Dimentions!

マップに「高さ」の概念を付加。リアリティあふれる3Dマップで、より戦術性の高いゲームを演出。

Features!

壮大なBGM、マルチなシナリオ＆エンディングなど、迫力を徹底追求した機能をフューチャー。

シミュレーションRPG
パワーメモリー対応
1996年12月発売予定
価格 5,800円(税別)

「オウガ」フリーク必携の限定グッズが当たる!!

「オウガ」シリーズW購入キャンペーン



A賞 特製メタルフィギュア 1,000名様

【応募方法】セガサターン版「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」両タイトルについている応募券を2枚集めて一口とし、応募ハガキまたは官製ハガキに貼ってご応募ください。抽選で合計2,000名様にA賞「特製メタルフィギュア」、B賞「オウガ限定版パワーメモリー」の豪華オリジナルグッズが当たります。※官製ハガキでご応募の場合は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・性別・希望の賞品名を必ず明記してください。
【応募先】〒810 福岡市中央区大手門1-1-12大手門パインビル6F(株)リバーヒルソフト「オウガ」シリーズW購入キャンペーン係



B賞 オウガ限定版パワーメモリー 1,000名様

【応募期間】セガサターン版「タクティクス オウガ」発売日～1997年1月31日(金)
※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
【キャンペーンに関するお問い合わせ】(株)リバーヒルソフト マーケティング部まで TEL092-771-3217

伝説のオウガバトル
シミュレーションRPG



好評発売中
価格 5,800円(税別)

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト



Riverhillsoft
Tactics Ogre
タクティクス　オウガ
Let Us Cling Together



のーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよ通
2
Ⓒ COMPILE 1996
◆4人打ちができる!!
通信ケーブルでコンピュータ2+プレイヤー2で実現!
◆外でも練習できる!!
はじめての人も安心!　初心者モード付き!
◆1台で2人プレイができる!!
スーパーゲームボーイで対戦可能!
◆とことんぷよぷよができる!!
小さくても
大連鎖!
'96年12月13日発売予定・希望小売価格3,900円(税別)



Nintendo GAME BOY
ぷよぷよ通がゲームボーイに移植！
ぽけっと
ぷよ
株式会社コンパイル
ゲームボーイ®は任天堂の登録商標です。ぷよぷよは、㈱コンパイルの登録商標です。
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン）

遊びの殿堂「旅人のすごろく場」!!

もしもあなたが旅の途中で「すごろく券」を手にいれたら、
「旅人のすごろく場」で遊ぶことができるぞ。
世界中で数カ所にあるすごろく場でキミの運と判断力を
試してみるのはどうだろうか?
ゴールまであがった旅人には、貴重なごほうびが用意されているぞ
さあ、サイコロにあなたの運命をたくすのだ!?

質感あふれるグラフィック!!



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

価格:8,700円(税別)

スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二 キャラクターデザイン/鳥山 明 音楽/すぎやまこういち プログラム/山名 学 企画制作/エニックス

12月6日(金)発売

●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中●
くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。

スーパーファミコン版
すぎやまこういち 交響組曲
「ドラゴンクエストIII」そして伝説へ…

演奏:すぎやまこういち指揮
ロンドンフィルハーモニー管弦楽団
●初回仕様「ドラゴンクエストIII」ホログラム・ジャケット
SRCL3563 価格:2,800円(税込) 発売元:ソニーレコード

12月12日発売



スーパーファミコン

SFC 究極のドラクエ。

最新システムを搭載して「ドラゴンクエストⅢ」が
スーパーファミコンに新登場。
質感あふれるグラフィックと、
時の流れによってアレンジされたBGM、
個性あふれるモンスター、そして様々な性格の仲間達。
その全てが、あなたを大冒険へと誘ってくれます。

物語の舞台は、かつて世界を治めたという
アリアハンの国をはじめとする広大な世界。
主人公であるあなたは、闇の国より現れた
魔王バラモスを打ち倒すべく、
立ち上がったアリアハンの若き勇者。
今は亡き父オルテガ、そして母の両方の意思を胸に、
世界をまたにかけた大冒険に旅立つのだ!!



ともに旅するこころ強い仲間達!!

仲間達には全部で8種類の職業があり転職も可能だ。
ルイーダの酒場でどんな仲間と旅立つかはキミ次第。
仲間達にもそれぞれ個性的な「性格」があり、
その性格によって成長の度合が変わってくるぞ。
個性あふれる仲間達と、いざ出発!!

シリーズ初登場「性格システム」!!

主人公であるキミの性格は全部でなんと30種類以上!
不思議な声の問いかけに答え、「最後の質問」を乗り越えて
自分がどういう人なのかを知ることになるぞ。
つまり、キミ自身の性格が勇者の性格を決めるのだ!!





モンスター達の個性あふれるアニメーション!!





スーパーファミコン

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

第1章のイベントを大追跡!!



WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

何も知らないギジンの少女に、ひとつひとつ物事を学ばせ、成長させていくこのゲーム。ブルーランド島で巻き起こるイベントや、彼女の育て方のコツを大公開だ！

アドベンチャー　ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット～
エニックス
N64　11月22日発売予定　9800円
コントローラパック同梱（24ページ×3）

イベントをこなし「人間」の感情を覚えよう!!

まず、最初に「アイサツ」や「物を運ぶ」といった基本的なことから覚えさせよう。次に料理を覚えるまでに成長したら、人工島のあちこちをめぐり、いろいろな人と話したり、映画を観たりして、体の機能をアップさせるのだ。

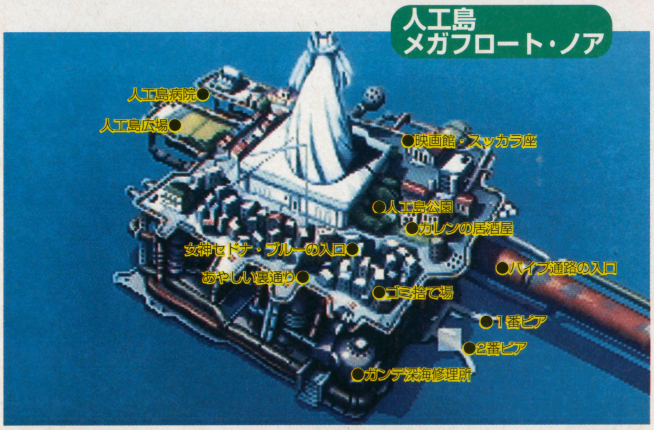
ここでは、島ごとにわけて各場所で巻き起こるさまざまなイベントを解説していくぞ！

1番ピア　漁師が行き交う港。意外なイベントも

スタート直後行くことになる場所がここ。漁師のフィッシャーと話すことによって、ジョゼットは「アイサツ」というものを知ることになる。港だけに、ゲームが進むと、ここが出会いと別れの場になったりする。

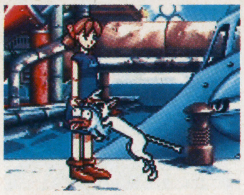
2番ピア　アイテムを買っていろいろ覚えよう

ジョゼットの住みかであるドルフィン号が停泊している。イベントで行き詰まったときは、船の中で売っているアイテムを使い、いろいろ試してみよう。また、ここにもどったときは、必ずジョゼットと話すように心がけよう。





⇧最初はプレイヤーと話すのにもギクシャク。コロコロ変わる表情がとってもいい



⇧おおっと、ネコが高級深海魚を盗んでいるぞ。コイツをぎゃふんと言わせる方法は？

⇨やんちゃ坊主のポッコがコルロ島からやって来る！

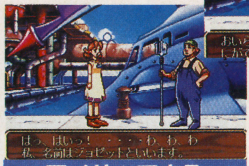
ポッコ初登場



⇨心広い海の男もアイサツができない娘にはキビシイ態度
⇩アイサツさえできれば彼はやさしいぞ

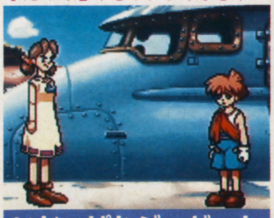
アイサツできない





アイサツできる

⇩初対面の印象が悪かっただけに激怒しているジョゼット。彼女をなだめて怒りをやわらげなきゃ…



いじっぱりジョゼット

この謎の少年は？

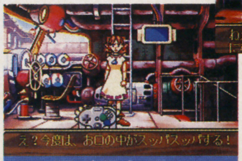


⇧船にもどるとそこにはアーノルドと名乗る少年がいた。彼とはこのあとあちこちで会うことになる

⇨船の中をいろいろ探検。気になったものは調べてみよう。ジョゼットが興味を示し、こんなふうに問いかけてくることも

会話で…





アイテムで…

⇦船のショップで調味料を購入。料理に使うのかな、と思いきやジョゼットはビンごと口の中にゴックン！ 酸っぱいらしいぞ

POINT ATTACK ポイントアタック

カレンの居酒屋
ウェイトレスと料理が最初の試練

ジョゼットを厳しくもあたたかい目で見守ってくれるカレン。バイトを始めたいのなら、まず彼女のところへ行ってみよう。

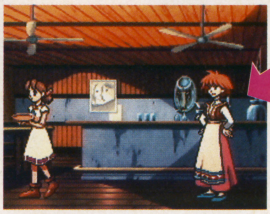
ここには、カレンのほかにホルスたち3人の漁師が入りびたっている。どいつもコワモテだけど、本当はすごくいいヤツばかり。何度も通って、お友だちになっちゃおう。ウェイトレスのバイトをマスターすると、世界一の料理人・グルメンが登場！　なんと、ジョゼットの作った料理が食べたいと言ってくる。これは猛特訓せねば。

バイトの誘いを受ける



⇧やったぁ！　と大喜びのジョゼット。さっそくトレーを運ぶ練習をしなくちゃ

⇩最初はトレーを投げたり頭に乗せたりと、トンチンカンな行動をしていたが、みごと使い方をマスター。なかなか似合っている



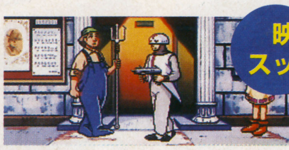
グルメン登場！



⇧料理の腕前をカレンに認めてもらえると彼が現れる。料理の秘訣は「心がこもっている」ことだ

映画館スッカラ座
映画でいろいろなことを学べる

映画館ではバイトができるうえに、5本の映画を観ることができる。映画の内容によって、ジョゼットの気分がかなり変化するので、ちょくちょく観に行こう。



観られる映画

タイトル	内容
バトル・オブ・シリコニアン	戦争モノ。観ると血気盛んになりそう
サウンド・オブ・ダンス	ダンサー・ジャイケル主演。歌と踊りがメイン
11のいましめ	宗教映画。神様の存在を身近に感じるかも
ミオロとリジュエット	悲恋のロマンス。恋を知るには一番?!
マジメな労働者	労働は美しい。観ればバイトをがんばれるかな？

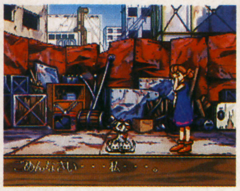
ゴミ捨て場
悪ネコ(?)カッツェをやっつけろ

深海魚を盗む困ったネコのカッツェはここに住み着いている。ぎゃふんと言わせる策を考えて来ないと、返り討ちにあうぞ。

でも、理由も聞かないでぎゃふんとさせてもいいものだろうか？



⇩ぎゃふんという感じを覚えたジョゼットは、思いっきりカッツェをキック！　しかし、ネコ相手にやりすぎたことを反省し、あやまりに行く

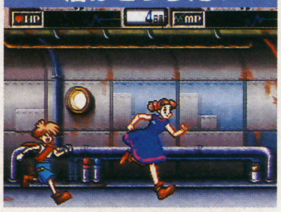


⇧ジョゼット返り討ちにあうの図。カッツェへの対応のしかたを教えなきゃ…

パイプ通路の入口
体をきたえてポッコに挑もう！

ここでは、なぜかポッコとかけっこをすることに。なめてかかると負けるので、体力をつけてから行こう。

1着はどっちだ？

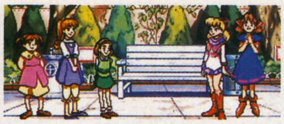


⇧ここで初めてポッコに会うときもジョゼットは怒っている。でも、仲直りしてかけっこだ～！

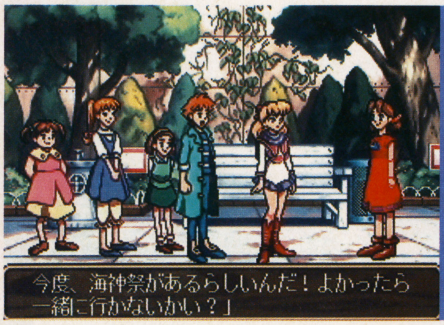
人工島公園
物語が進んだら必ず寄ってみよう

いつもパールとその取り巻きの女の子たちが、たむろしている公園。

女の子たちの会話に入り込むのは大変だけど、何回かめげずに通ってみるといい。



海神祭に誘われる



⇨アーノルドに海神祭に誘われるジョゼット。しかしパールの視線がイタいぞ

女神セドナ・ブルーの入口
ふだんは女神像があるだけだけど…

漁師たちの心の支えでもある女神像。謎の少年アーノルドが、シリコニアンの兵隊と話しているのを目撃し不審に思うが、序盤はそれ以外これといったイベントはない。しかし、中盤になると海神祭が行われ、ひょんなことからジョゼットもそこで行われるミスコンに出場することになるのだ。

ハーベン大佐登場



⇧シリコニアンの大佐。そんなに悪いヤツでもなさそうだ。いつもはブルーランド本島にいる

ミスコン開催



⇨案の定パールが出場。ドレスに身を包みなかなか色っぽいかも。ここでしか見られない貴重な姿。ちなみに彼女はアーノルドにラブラブ



⇦我らがジョゼットもアーノルドの推薦で飛び入りすることに。観客のウケはいいようだ。さて、結果は？

⇩海神祭のあと人工島広場でアーノルドと語らう。今までにない感情がジョゼットの中に生まれる



なんかいい雰囲気

人工島広場
サファイアに会いたいときはココへ

カレンの娘サファイアはここによく来ているので、用があるときは訪ねてみよう。目の前に広がる水平線は、ジョゼットにコルロ島での生活を思い出させるのだ。



⇧カッツェと仲直りしたらサファイアも心を開いてくれそう

⇩コルロ島の伝説のギゾク・ヤマネコ団にあこがれるサファイア



ヤマネコ団とは…？

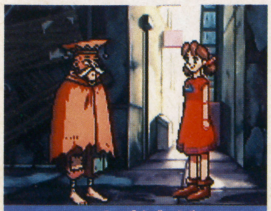
あやしい裏通り
ゲドーに襲われ大ピンチッ！

ふだんは何もない裏通りだけど、呼び出されて行ってみると、不気味なヤツらが襲ってくる。間一髪のところをサファイアに助けられるが、四方を囲まれまた大ピンチに陥ってしまう！



⇨ヘンなマントに身を包んだ正体不明のゲドー

⇩ゲドーを一掃してくれたのはこの老人だった。何かヘンな人だけど格闘技の腕前はスゴそう



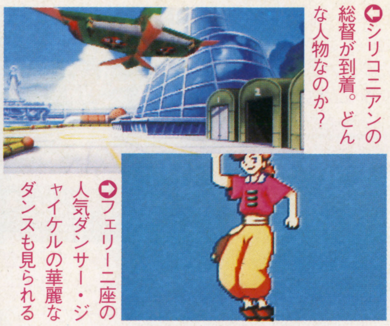
ヘンな老人が…

シリコニアン軍の内情をさぐれっ!!

ブルーランド本島にはシリコニアンの軍事施設があり、人工島の陽気な雰囲気とはまったく違った空気が流れている。

ここでは、ジョゼットが感情を覚えるきっかけを作るイベントが、いろいろ用意されているので、まんべんなくまわってみよう。





シリコニアンの総督が到着。どんな人物なのか?

フェリーニ座の人気ダンサー・ジャイケルの華麗なダンスも見られる

映画撮影所 感性をみがいてオーディションに挑戦

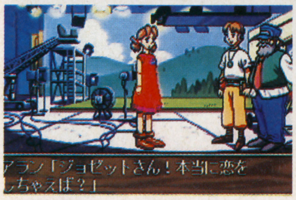
シリコニアンを肯定するような映画は絶対撮らないと主張するリュミエール監督。彼が新しい映画を撮るために、主演女優のオーディションを行うという。やっぱり主演女優になるためには、ほかの映画を見まくるしか。

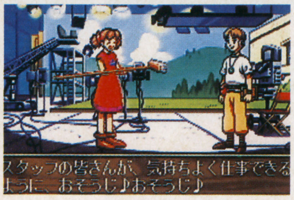
オーディション開催



パールは受かった気でいる。最初はノリ気じゃないジョゼットだけど…

オーディションに挑戦

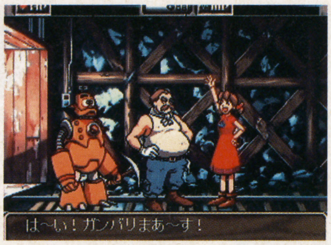




ただ演技をするだけじゃなく、いろいろなことを試験されそう。主演女優になるためには多少努力もしなくちゃダメだ

プロトン採掘場 お金を稼ぎつつ宝箱を探そう

一番もうかるバイトがこのプロトン採掘場。ツルハシを振り上げ、ひたすらプロトン鉱石を掘り当てるのだが、鉱石が出る場所と出ない場所があるので、自分でポイントを見つけるのが大事。基本的に行きにくい場所からは多く出る。



元気いっぱいに出発！ この採掘場のどこかには宝箱もあるらしい。足の力がついたらどんどん奥まで行ってみよう

フロアを選択



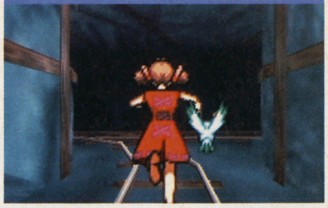
エレベータに乗って階を移動。深ければ深い階ほどザクザク鉱石が取れるけれど、無理は禁物！

プロトン鉱石を掘りまくれ!!



採掘専用のギジンも登場。体力が減ったら足もとに落ちている鉱石を食べよう

3Dダンジョンを移動



採掘場の中は3Dダンジョンになっている。せっかく鉱石を取っても迷子になって帰れないんじゃ悲しいので、道を覚えよう



バランス回路がアップすると1本橋でも渡れるようになるのだ

モンスターが住み着いている場所も。ツルハシを振って攻撃しよう。タイミングが大切

ブルーランド市役所職業登録課 バイトをするにはここでまず登録

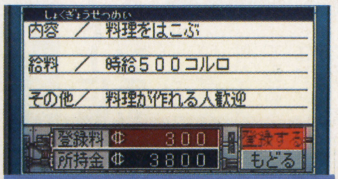
ここではウエイトレス、チラシくばりなど、6つのアルバイトを登録できる。

ここで登録しないと、どのバイトもできないので、スタート直後に来るようにしよう。



ここでパールと初めて出会う。最初はやさしいが…

バイトをやるための資格や登録料などが表示される。最初は簡単なものからはじめていこう。最初から最後までできるバイトは映画館の呼び込みだ



やりたいバイトを登録

ワンポイントコラム ゲームを進めるうえでのコツとは!?

あちこちをまわり、ジョゼットが何か疑問をもったな、と思ったら、関連するアイテムを使わせたり、どう思っているのか聞いたりしよう。

彼女が今どんな気分で何を思っているかを知るのが、ゲームをスムーズに進めるポイントだ。

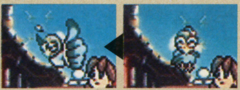
（バードの変化）

ボタンを1回押すのと、2回押すのとでバードのポーズが変化する。

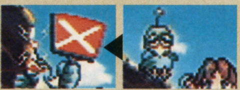
ジョゼットの気持ちを大切に



こんな気分のときは大好物のプリンをあげて前向きな気持ちにさせてあげよう。女心は複雑なのだ



1回だとうなずくが2回だと思いっきりグッ！

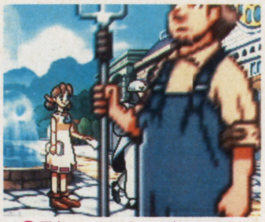


とんでもないことをジョゼットがしたらバツマークを

POINT ATTACK
ポイントアタック

役所前広場
ジャイケルのダンスをマスターすべし！

めちゃくちゃ陽気なパフォーマンス集団・フェリー二座がここにいる。チラシくばりのバイトから始まって、最後はジャイケルと一緒に踊れるほどになかよくなっちゃうぞ。このダンスは必見！



⇧最初はチラシくばりのアルバイト。やる気のなさそうなジョゼットの顔がイイ味出している

⇩何度か行くと人気スター・ジャイケルが登場！ 彼の映画はもう見たかな？



⇩ジャイケルのダンスに感激したジョゼットは、ついにダンスを覚えた。ノリのよさは負けていないもんね





⇧激しく踊りまくるジャイケル。見ているほうもノリノリになるぞ



⇧ダンスが上達すればジャイケルとふたりで踊れる。映画でジャイケルがやっていたように特訓しよう

ワンポイントコラム
アイテムはとりあえず使ってみよう

船のショップには何に使っていいかわからない、不思議なアイテムも売っている。しかし、これらのアイテムも、どこかで重要になってくることになるのは間違いない。行き詰まってしまったら、とりあえずひととおり使ってみよう。まさか、と思うものが思わぬ方向に話をもっていってくれるかも。



⇧ショップではアイテムの説明も見られる。ここにヒントが隠されているぞ



⇦間違った使い方をしたらダメと一喝



⇨正しい使い方を覚えておけばあとで助かるぞ

シリコニアン空軍ブルーランド駐屯地
シリコニアン軍の思惑とは…!?

最初に来たとき、シリコニアンの総督が到着する場面に出くわす。この総督は人工島の人々を大切に思ってくれているようだ。ちなみに、ここではほとんどイベントは起きない。

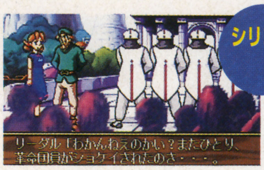
シリコニアン総督到着



⇧さすがのハーベン大佐も総督には頭が上がらないようす。この総督なら島民もちょっとは安心できるかな？

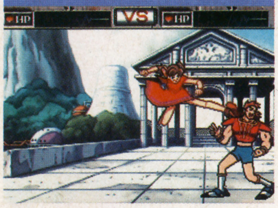
シリコニアン空軍格闘場
大佐に勝つには強いだけじゃダメ!!

ここは、シリコニアン兵がいつも警備をしている。島民の意見を聞かず、強引なやり方をしているバトラー。しかし、彼の横暴さを見かねたハーベン大佐が、ジョゼットたちを助けてくれるのだ。大佐っていい奴かも。



⇨革命団のメンバーが目の前で処刑された！ あまりにも残忍なシリコニアンのやり方に島民の怒りがつのる。戦えジョゼット!!

ハーベン大佐と決闘？



⇧なぜか大佐と決闘に。でも、あるアイテムがないと勝てないので、それまでは格闘場に来ないこと！

ブルーランドの森
ここには何度も足を運ぼう!!

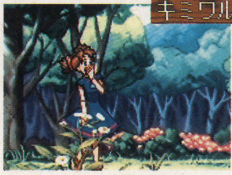
「コルロの森に似ている」と、この森をとっても気に入っているジョゼット。しかし、森から「助けて」とブキミな声が。次に来たときは歌声が聞こえる。この森はとても重要なポイントなので、足しげく通おう。



⇧最初はウキウキのジョゼット。殺伐としたブルーランドのなかで唯一安らげる場所かもしれない



⇨どこからともなく声が聞こえる。人はどこにもいないようだけど…。もっとよ～く耳を澄ましてみると…



⇨今度は女の子の歌声が。もしかして先客がいるのかな。お友だちになれたらいいけど

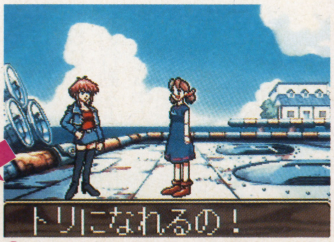
声の正体は女の子だった?!



⇧とまどうジョゼットの前を横切る影。女の子のように歌がうまくなったら会えるかも

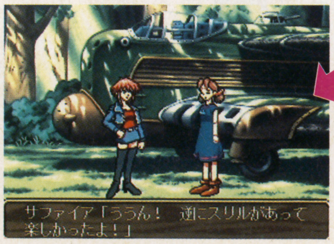
????
サファイアを連れ大空へGO！

ゲームの序盤では何もない場所だけど、あるイベントが起きるとここに来られるようになる。人工島広場でサファイアが「鳥になりたい」と、言ったことを覚えていれば、この場所へ行ったあと、すぐ彼女のもとへ走るはず。なぜか置いてあった飛行機シーバに乗り、サファイアとふたりで大空に飛び立とう！



⇧シーバを見たジョゼットは興奮してサファイアのもとへ。これでサファイアともお友だちになれるぞ

⇩シーバから降りたあとサファイアはジョゼットにお礼を言う。ジョゼットの純粋でやさしい気持ちに彼女も感動したみたい



シーバに乗り大空へ！



⇧シーバを操縦するのはジョゼットだ。当然飛行機のことも勉強しなくちゃ乗れない。覚えるしか！



金田一少年の事件簿
～悲報島 新たなる惨劇～

惨劇、2日目までの重要ポイントを徹底攻略!!

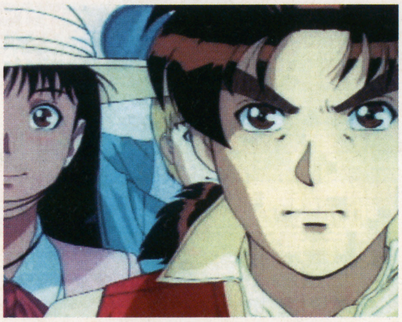
本格推理アドベンチャーだけに、行き詰まることもたびたび。そんなキミに、2日目までの重要捜査ポイントを教えるぞ！

アドベンチャー	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇～
	講談社
PS	11月29日発売予定
	5800円
	メモリーパック対応（1ブロック）

目指せ!!名探偵!! まず、捜査のコツをつかもう!!

ここでは、このゲーム全体に通じる捜査のコツを教えよう。基本的なことだが、これさえ押さえておけば、ずいぶん効率よく物語が進められるはず。

また、このゲームは最近のアドベンチャーのように、なんとなくプレイしていて解けるようなものじゃない。情報をもとにキミが推理し、犯人を割り出さなくてはいけないのだ。



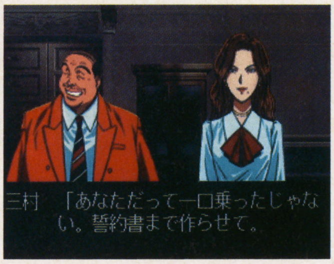
●惨劇が起こるとも知らず悲報島へ向かう金田一たち

捜査時の3ポイント

ここにある3つのポイントさえ守れば、キミも金田一なみの名探偵になれるぞ！　しっかり守ってゲームに活かしてほしい。

1 こまめにメモれ！

基本中の基本だが、このゲームではこれが本当に大事。気になる情報や、時刻などはしっかりメモるべし！　いいかげんに覚えていると、最後の推理を何度もやり直すことになるぞ。また、人間関係を記しておくと便利だ。



●それぞれの人物の会話に見え隠れする真実。気になったらこまめにメモ

2 ムダのない動きで！

屋敷の中は広いので、マップを見て計画的にまわろう。ひと通りまわることは大切だが、1回ノックしてだれも出てこない場合は、そこは用なしのコトが多い。

そんなときは、屋敷の外へ出て違う場所に行ってみよう。探していた人物が、思いもよらぬ場所にいることがある。また、アイコンが出る部屋は、徹底的に捜査！

3 探偵らしい行動を！

このゲームには、キミの行動によって決まる「探偵ポイント」がある。ゲームの展開には直接関係ないけれど、やっぱり高いほうがうれしいよね。それには、探偵らしい行動をとらないとダメ。

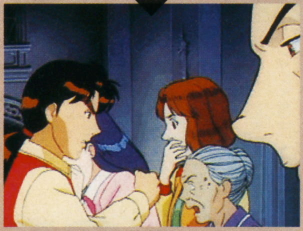
ゲーム中ところどころ登場する選択肢に答えるときも、そのことを頭において選ぶこと。誘惑に負けているようじゃ、名探偵とは言えないのだ。トホホ……。

●1日のゲームの流れ

1日目、2日目とも下のような順番で物語が進んでいく。事件発生のあと捜査をしたら、できるだけ自分の部屋にもどりセーブしておくこと。最後に事件を推理をするとき、うっかり間違ってもすぐやり直せるからだ。



情報収集
屋敷の中や外をひと通りまわり、だれが何をしているのかを把握する



事件発生
恐ろしい殺人が起こり食堂へ集まることに。ここでも情報収集をしっかりと！



捜査
殺人犯の手がかりを探しに駆けまわる。情報もれがないよう十分に捜査しよう

●捜査にもとづいた推理

1日目 時計塔の密室殺人のトリックをあばけ!

悲報島到着

10月14日、金田一たちが悲報島に到着。まずは、山道にある山童の像や、鳥居などを見てまわろう。神社にいる光定の娘マユラや、酔っぱらい神主の灯妙にも会い、話を聞いておくこと。あちこち探検したら、いざ屋敷に……。

それぞれの行動をチェック



⇧マップ上には出ていない島のあちこちに古い遺跡が多数存在するらしい

夕食 (18:30)

屋敷にいる全員が食堂に集合。それぞれの自己紹介が始まると同時に、三村と木暮が何か言い争っている。このふたりの間には、なにか秘密がありそうだ。

とりあえずここでは、それぞれの人間関係を把握しておくこと。実の娘にひどく嫌われている光定にも、引っかかるものが……。



⇧それぞれの職業や何のためにこの島に来たのかをしっかり覚えておくこと

金田一の部屋 (19:30)

1回部屋にもどり情報収集のために、ふたたび屋敷を探索。まず、食堂をのぞくと、いつき、剣持警部、クリス、灯妙の4人がいる。話を聞き、さらに屋敷を歩いて行くと、真奈美、三村、マユラにバッタリ遭遇。光定をめぐって、毎夜ケダモノのようなことが行われていることがここで判明する！ いったいこの屋敷の住人は何を考えているのか…。

ひと通り屋敷をまわり、自分の部屋に戻ろうとすると、今度は小百合が「ついてきて」とお願いしてくる。彼女と行動を共にすると、いつきの部屋に入れるぞ。

葉月には裏がある？



⇧ルポライターのいつきは、光定の隠された秘密を探りにこの館に乗り込んだらしい



⇧真奈美と三村が父・光定と関係を持っていることを知っているマユラ。ヤバい話が聞ける



⇩小百合と行動をともにすると、今度はいつきの部屋に入らないかと誘われる。探偵ならどうする？

POINT ATTACK
ポイントアタック

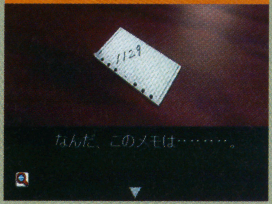
重要ポイント いつきの机には……

屋敷の探索でつかんだ特に重要なものをここに公開するぞ。どれも今後の捜査に欠かせないものだ。



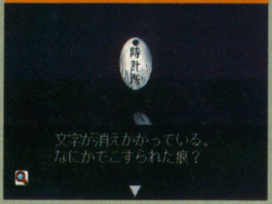
⇧いつきの部屋の机の引き出しには、屋敷の人物のことが書かれたメモとカセットテープが！ いつきには悪いが調べさせてもらおう

三村の部屋にメモが



⇧三村の部屋の中へ潜入するとドレッサーにあるメモが見られる

カギのプレート



⇧時計塔と書かれたプレートを時計塔に続く階段で見つけたぞ

大広間 (20:30)

ヨネが島の昔話をしてくれるというので、大広間へ。すると、話の最中に時計台の鐘が大きく鳴り響いた。いつもは鳴らないハズなのにと、気になった一同は時計塔の見える場所へと移動する。すると天井から何かのかたまりが落ちてきた。そう、それはなんと木暮の切り落とされた首だったのだ！

最初の殺人発生!!


⇧天井のガラスをつき破り木暮の頭部が落下してきた！ こんな恐ろしいことを誰が?!

時計塔 (21:00)

いよいよ本格的な捜査を開始！ 時計塔に登り、どうやって犯人が密室殺人を成功させたか実証しよう。ここで注目すべき点は、蹴破られたドアについていたノブ、そして鐘を鳴らすためのスイッチ。犯人が使ったトリックを解き、その方法を覚えておこう。



⇩鐘を鳴らすにはスイッチをONにしなくてはいけない。鐘の音は何のために？

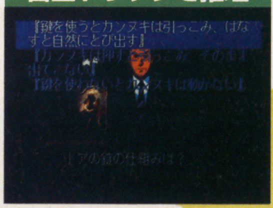


⇧どうやって犯人が密室トリックをくわだてたか、実際にいろいろ試してみる

食堂 (21:30)

密室のトリックがわかったら、みんなが待っている食堂へ向かおう。そして、いよいよ捜査にもとづき推理したことを発表する。ここで間違った答えを選択すると、探偵失格でゲームオーバーになってしまうぞ。気合いを入れて慎重に答えを選ぼう。ちゃんと捜査をしておけば、何の問題もないはず。しかし、今の時点ではまだ犯人が浮かんでこない。

密室トリックを推理



⇧自分で調べたことなんだからちゃんと答えられるでしょ？ 正解だと無事に話が進む

小百合の部屋 (22:30)

小百合の部屋に招待され、しばし楽しい時を過ごす。しかし、彼女にも不明な点が多いので、ここで話を聞けるのはラッキーかもしれない。何か気になるポイントはないだろうか？



⇧いつも彼女が身に付けている時計はとても大切な物らしい。うーん、気になる

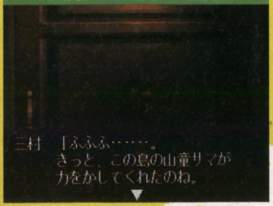
2日目に続く!!

2日目 光定を取り巻く人間関係が明らかになる!!

【金田一の部屋 (10:00)】

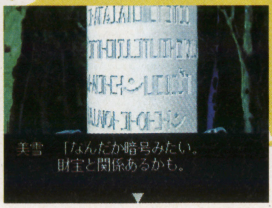
戦慄の殺人事件から一夜明け、再び捜査開始。ヨネの唄う島の呪い唄のとおり殺人が行われるとしたら、被害者はひとりじゃすまないハズだ。昨日行って何もなかった場所でも、1日たてば状況が変化しているかもしれないので、キチンと全部捜査してまわること！

遠藤と三村の密談

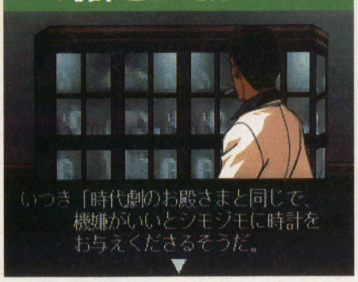


⬆またもや遠藤と三村が怪しげな話をしている。しかし木暮殺しの犯人だとはまだ思えない

⬇灯妙の小屋で暗号のような文書を見つけると新たな謎がまた出てくるのだ。暗号を解く手がかりはどこに？



時計といえば…？



➡光定の時計コレクションを見て言ったいつきのひとことが引っかかる。ここでピンとくればなかなか鋭いかも

【間欠泉】

姿を消していた小百合は間欠泉にいた。このイベントは、走り去った小百合をすぐに追ってきた人だけが見られるもの。よっぽど悲しいことがあったのか、思いっきり頼られてしまう。しかし、デレデレしている場合じゃない。

小百合はココに！



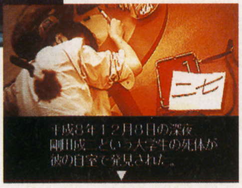
⬆なかなかうれしいイベントだけど、どうして小百合がこんなになっているのかも考えよう

【大広間 (20:00)】

夕食で食堂に集まったあと、クリスに大広間まで呼び出され推理対決をすることに。金田一に対するクリスのライバル意識は相当なものだ。しかし、推理問題は思ったより簡単。軽く解いて大人（?）の余裕を見せつけてやろう。



⬇これがクリスの出題する推理問題。3人の容疑者のなかから犯人を選ぶのだ。サクッと解け



⬆大広間に行く前、食堂でチラッと話に出た真奈美の話。わりと重要だったりするかもよ…

【金田一の部屋 (20:30)】

美雪と三村が露天風呂に行き、金田一は自分の部屋へもどってくる。すると、机に白い封筒が。差出人はマユラだ。いったい何の用なのだろうか？ あのマユラが金田一に手紙を書くなんて、ふつうじゃ考えられないぞ。

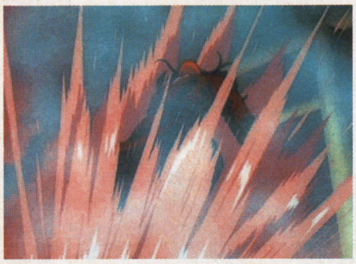
マユラから手紙が



⬆いろんな意味で内容が気になる。告白ってことはないよね、まさか。う〜む

【間欠泉 (21:30)】

ひょんなことから間欠泉へ行くと、そこにマユラの姿が。お互い状況がわからず混乱していると、轟音とともに、間欠泉が突然噴き出した。すると、なんとその間欠泉と一緒に光定の死体が現れたのだ！ 恐れていた第二の殺人が、早くも起こってしまった。光定の近くには彼の使ってた車椅子が。



⬆木暮に続き光定も山童のえじきに。しかしどうやって光定を運んだのだろう？

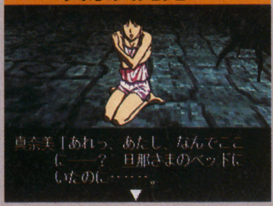
【食堂 (22:00)】

今度は光定殺しの手がかりを求めて捜査開始。ここはやはり、光定の部屋を徹底的に調べるしかない！ 何か手がかりになるものを探し、どうやって彼が誰にも気づかれずに殺されたのか、推理してみよう。また、殺害時刻もきになるポイントだ。

●重要ポイント

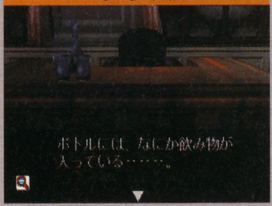
光定殺しの犯人を探す上で重要な3つのポイントをここにあげてみたぞ。これをもとに推理すべし

真奈美発見！



⬆光定の部屋の奥に隠されたあやし〜い部屋に真奈美が

グラス



⬆いかにも何か入っていそうなグラス。中はワインかな

コンポ



⬆アレが終わると「ワルキューレの騎行」をかける光定

【食堂 (22:40)】

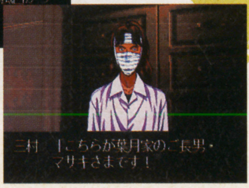
光定殺しのトリックを解くカギは、ズバリ時間だ。ここで、キミが人の話をいかによく聞いていたかが問題になる。見事トリックを見破ると、解散となり自分の部屋へもどれるぞ。

しかし、ここでこそ聞き込みにまわるべし。突然現れた光定の子供マサキと名乗る男が、光定の部屋にいる。そこで小百合と一緒にその部屋へ。すると彼は自分の生い立ちを話し始める。だが、それを聞いた小百合は、「あなたはニセモノ」と怒り始めるのだ。

確かに三村とマサキ、この2人はかなりあやしいようだが…。

⬇光定に隠し子発覚か？ 三村が紹介するあたり、かなりあやしいんだけど、真相はいかに？





⬆光定が「ワルキューレ」をかけた時間がポイントになってくる。さぁ、何時だったっけか？



⬆マサキが語る自分の過去。しかし小百合はその話を否定する。

郵便はがき

50円

切手を
はってください

1 0 5 - □ □

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

12月6日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号　　　　（　　　）

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly

12月6日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P53にあるアンケートハガキに、アンケート項目の回答を記入して、50円切手を貼ってポストまで。締切りは11月28日（必着のこと）。アンケートに協力してくれた方には、抽選でテレホンカードをプレゼントいたします。

No.	表1 今号の記事	No.	
1	表紙	22	〈連載〉MARIO! MARIO! MARIO!
2	目次	23	〈連載〉桃鉄沿線新聞
3	TOPICS	24	FMW特捜隊 ～周辺機器耐久実験！
4	〈特集〉FIGHTERS MEGAMiX	25	FMW投稿バトルロイヤル
5	〈特集〉新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	26	〈攻略〉電脳戦機バーチャロン
6	〈特集〉天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	27	Weekly Information
7	〈特集〉Metaphlist～μ.X.2297～	28	超ウルトラ技
8	〈特集〉メタルエンジェル3（仮称）	29	読者ゲーム評
9	〈特集〉ダイナマイト刑事	30	Fair Judgment
10	〈特集〉D-THIRD	31	バーチャルアイドル共和国
11	〈特集〉テイルズ オブ デスティニー	32	パソコン共和国
12	〈特集〉首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	33	アーケード共和国
13	〈POINT ATTACK〉ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット～	34	PC-FX共和国
14	〈POINT ATTACK〉金田一少年の事件簿 ～悲報島新たなる惨劇～	35	COMING SOON
15	〈DATA ATTACK〉バーチャコップ2	36	週刊新着情報局
16	〈DATA ATTACK〉不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物―	37	今週のリアルランキング
17	〈連載〉OPERATION MOONGATE from 電脳戦機バーチャロン	38	新作ゲーム発売カレンダー
18	〈連載〉ときめきHot Line		
19	〈連載〉ふたりでBlue Love		
20	〈連載〉陰に生きる。		
21	〈連載〉ストリートファイターNOW！		

No.	表2 雑誌名	No.	
1	PlayStation Magazine	24	Vジャンプ
2	ファミマガ64	25	マル勝ゲーム少年
3	サターンFAN	26	ゲーメスト
4	Virtual IDOL	27	ゲーメストEX
5	64（ロクヨン）	28	月刊ファミ通Bros.
6	電撃NINTENDO64	29	GAME ON!
7	スーパー64	30	ネオジオフリーク
8	電撃プレイステーション	31	LOGIN
9	HYPERプレイステーション	32	マイコンBASICマガジン
10	THE プレイステーション	33	コンプティーク
11	ファミ通PS	34	電撃王
12	セガサターンマガジン	35	コミックボンボン
13	グレートサターンZ	36	コロコロコミック
14	サターンスーパー	37	覇王マガジン
15	セガ マガジン	38	コミック電撃大王
16	TECHサターン	39	コミックビーム
17	電撃SEGA EX	40	週刊少年サンデー
18	HYPERサターン	41	週刊少年ジャンプ
19	ファミ通サターン	42	週刊少年マガジン
20	電撃G' sエンジン	43	週刊少年チャンピオン
21	ファミ通		
22	じゅげむ		
23	ゲームウォーカー		

No.	表3 機種名	No.	
1	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
2	スーパーファミコン	13	3DO
3	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO･GEO／NEO･GEO CD／NEO･GEO CDZ
4	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
5	ニンテンドウ64	16	PC9801･9821シリーズ
6	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
7	PC-FX	18	マッキントッシュ
8	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
9	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1 小学校　2 中学校
3 高等学校　4 大学
5 専門学校　6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1 男　2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P164からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1 1～5本　2 6～10本
3 11～20本　4 21～29本
5 30本以上

(14)あなたはゲーム中で声を担当する声優にどれくらい興味がありますか。次の4つから選んでください。

1 非常に興味があり、購入の基準にしている
2 出演する声優によるが、興味がある
3 出演する声優によるが、あまり興味はない
4 まったく興味はない

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

バーチャコップ2

3つのステージをマップで再現。さらに、敵の出現パターンもチャートで解説。これで凶悪犯も怖くないゼ！

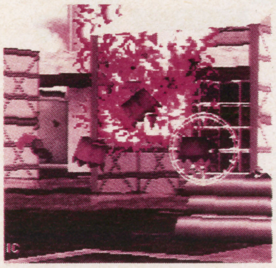
シューティング **バーチャコップ2**
セガ
SS 11月22日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（10ブロック）
バーチャガン対応　シャトルマウス対応

悪党を倒すために極めろ基本シューティングテク

このゲームは、敵に撃たれるまえに撃つのが基本となるが、多彩なパターンで攻撃してくる、すべての敵をしとめるのは難しい。そこで、有利に進める攻撃方法を紹介しよう。

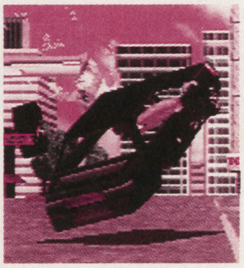
ドラムカンを撃て

ドラムカンを撃つと大爆発が起きて、周囲の敵や画面に登場していない敵を、一度に吹っ飛ばすことができる。爆発させるときはすぐにドラムカンを撃たずに、敵が集まるまである程度待つようにしよう。


⬆多くの敵を吹っ飛ばせ！　ドラムカンは確実に利用しよう

車のタイヤを撃て

車をパンクさせたあとにタイヤを何発か撃つと、乗っている敵ごと吹っ飛ばすことができる。ただし、なかには吹っ飛ばない車もあるので、タイヤをねらうのは、乗っている敵を攻撃する合間くらいにする。


⬆車のタイヤをねらうのは難しいが、成功するとこうなる

敵が現れる前に撃て

サイトでは敵の姿を捕らえているのに、画面外にいるため攻撃できないことがある。この場合、登場と同時に攻撃されるので、その場所を連射して、敵を出現と同時に倒すこと。



⬆ヘタな鉄砲もなんとやらで、手数で勝負！

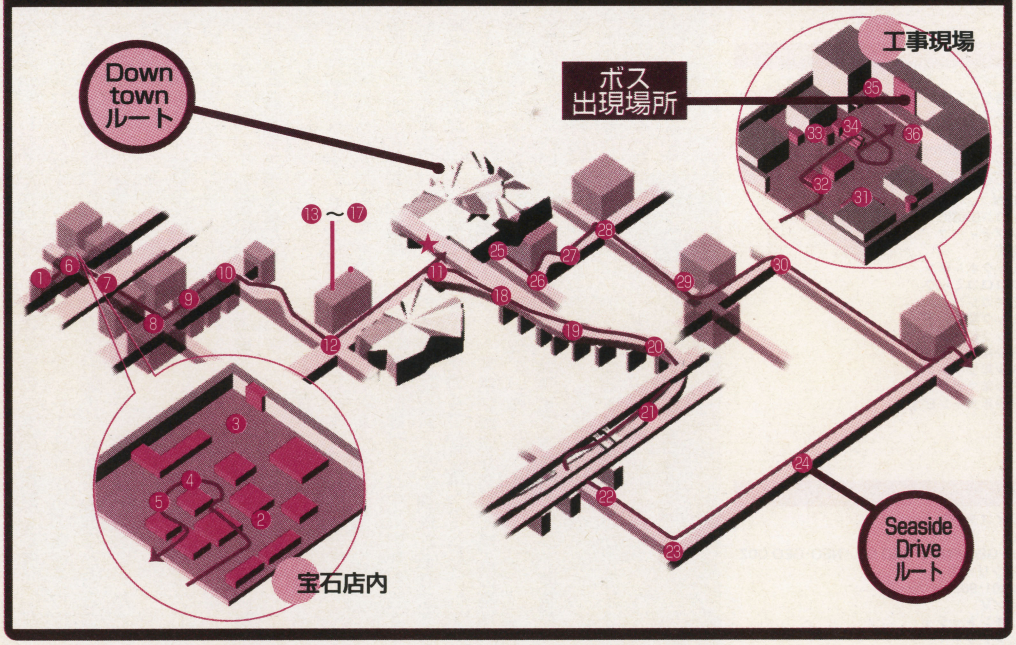
ステージ3までをマップとチャートでフォロー

このゲームでは、敵の出現パターンを読み切ることが、上達への近道となる。そこで、ステージごとに、マップとともに敵の出現順序のチャートを掲載した。マップには、チャートと対応した敵の出現位置を示している。また、アイテムの出現場所と、ボスの攻略法も紹介しているので、併せて活用してほしい。

ステージ1 熱い走りで追跡

初級コースだけあって、敵もそれほど厳しい攻撃はしてこない。ただ、分岐点直前のアパートでは、敵の出現と同じタイミングで市民が登場する。思わず撃ってしまわないように、確実に敵を見極めること。分岐後は、どちらも逃走車に乗っている敵との戦いになる。ただ、Down townルートのほうが、車やバイクなどが多く登場するので、多少難しい。

ステージ1マップ



敵出現チャート

宝石店前
1 店の前の道路に敵7人
車の陰から敵2人
入口に市民1人、非常階段に敵3人
宝石店の隣から敵4人

宝石店の店内
2 敵12人、奥の柱から市民1人
3 2階に市民1人、敵17人
4 ショーケース奥に敵2人、市民2人
5 ショーケースから敵8人、手前に市民1人と敵1人

ショーケース奥の敵を撃つときにあまり連射しすぎると、そのうしろを走り抜けていく市民まで撃ってしまうことがある。調子に乗ってムダに連射をしないようにしよう。

カーチェイス
6 逃走車の後部から敵2人
7 右折後に現れる車から敵3人
8 後ろからの車に敵1人、市民1人
9 逃走車の後部から敵2人
10 前を横切る車に市民1人、敵1人

アパート前の道路
11 炎上した車のところで敵6人
12 ワゴン車から敵4人、左から敵9人
13 アパート4階で敵5人、市民1人
4階で敵5人、屋上に敵1人
3階に敵1人
14 アパート前の道路に敵2人
15 2階で敵1人、市民1人、敵1人
3階で敵1人、市民1人、敵2人
16 アパート前の道路に敵4人
17 2階で敵1人、3階で市民1人、敵4人
4階で敵1人、市民1人、3階で市民1人、2階で敵2人が同時に出現
3階で敵2人、2階で敵4人
3階で敵1人、市民1人、敵7人

2つのルートに分岐
P57 Aへ

Seaside Driveルート
18 トラック2台から敵5人
19 ボンネットに飛び降りる敵1人
20 追い越していく車に敵4人
21 立体交差でトラックから敵1人
22 追い越していく車に敵2人
23 左から横切る車に市民1人
24 後ろからの車2台に敵2人ずつ

P57の合流地点へ

A Down townルート

25 逃走車から敵5人
26 左から来た車に敵1人、市民1人
27 敵のバイク3台、
27 Uターンする車に敵3人
29 トラックから敵1人、荷物4つ
30 前を横切った車3台に敵1人ずつ

分岐の合流地点

工事現場
31 右のプレハブ前に敵16人、倉庫から敵5人、倉庫の上に敵1人
32 走ってくる市民2人、敵1人
33 左のプレハブ前に敵13人
34 資材置き場に敵14人、市民1人
35 建物正面に敵21人
36 階段付近に敵15人、市民3人
37 右後方から敵6人

ここでネックとなるのは、階段付近での撃ち合い。敵の前を横切るように市民が走るので、撃とうとする敵が次々とその陰に隠れてしまうのだ。そこで、敵にサイトが出てもすぐ撃たず、市民が走り抜けたのを確認してから撃とう。

SHOT! ボス必勝法

ボスのブルの撃った弾を撃ち落とせば、うしろにいるブルにもダメージを与えられる。途中で投げてくるドラムカンは3発、木箱は2発、バスは6発で回避可能。なお、ブルが物を持ち上げているときは、一切当たり判定がない。



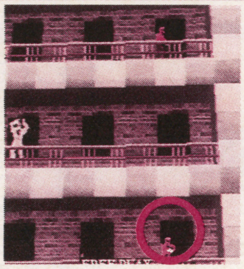
⬆最後にバスを投げたあと、攻撃してくる。とどめをさすまで油断するな！

アイテム出現場所

■宝石店
店の左奥に飾られた額縁にはマシンガンが隠されている。ここでは手前に人質が現れるので、額縁を撃つときは慎重にねらいを定めること。

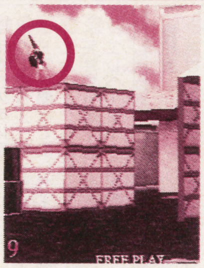
■分岐前のアパート
アパート前のゴミバケツにライフルが隠されている。敵の攻撃が激しくない場所なので、3ポイントショットで得点を稼ぐ絶好のチャンスだ。

■分岐前のアパート
アパートの窓が一斉に開いたあと、右下に一瞬だけ現れる敵がライフを持っている。他は無視して最初からここだけに照準を合わせておこう。


⬆この敵を撃つ。標的が小さいので見逃さないように

■工事現場
ゴミ箱から現れる敵がオートマチックを持っている。この先は敵が連続して出るので、装弾数が増えるオートマチックはぜひ取っておきたい。

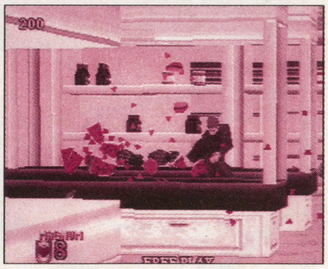
■工事現場
建物の上の敵を撃つと、木箱の上に落ちて中からマシンガンが出る。マシンガンの連射能力を生かして敵のラッシュを乗り切っていこう。



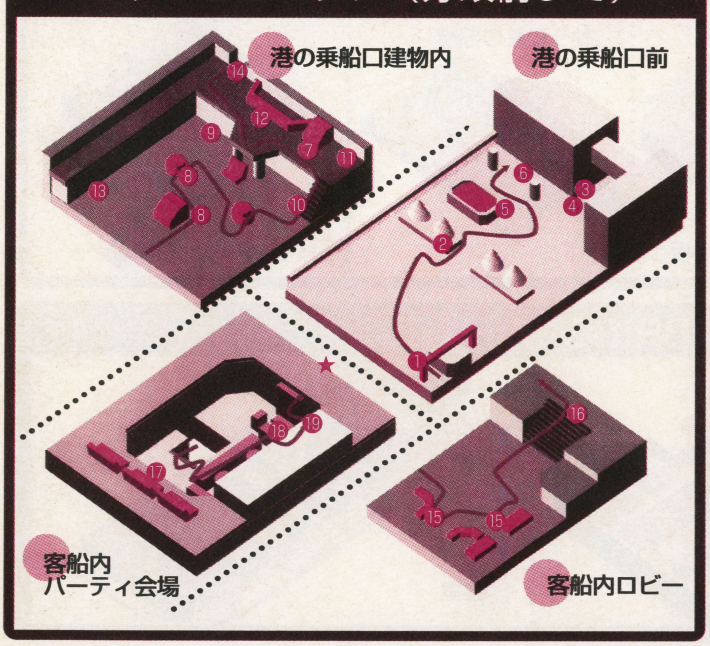
⬆早めに落としてマシンガンを取り、敵に備える

ステージ2 豪華客船に乗り込め

船内がメインとなるこのステージでは、モニターやテーブルなどの破壊できる物が多い。アイテムが出現するときもあるので、遠慮せずに壊しまくろう。ただし、敵は壊せない物の陰になっていることが多い。そのため、正確に敵を撃つことが必要になる。なお、分岐後は別々の場所へたどり着くが、ボスキャラはどちらでも同じだ。

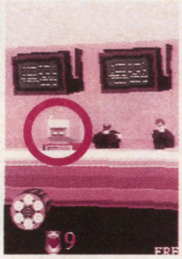

⬆破壊欲が満たされるステージ2。壊すのはほどほどに、敵もちゃんと倒そう

ステージ2マップ（分岐前まで）

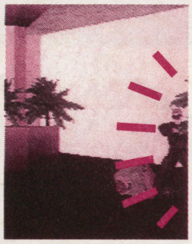


アイテム出現場所

■ロビー2階のパソコン
右側のパソコンから、貫通弾を撃てるマグナムが出る。障害物の多いステージ2では頼りになる武器だ。


⬆マグナムは、敵の攻撃の合間に取ろう

■客船に入った直後
シーン2の開始直後に敵を3人倒すと、植木の陰から敵が一瞬現れる。この敵がライフを持っている。


⬆画面上ではほんの一瞬だけ。やはりライフはなかなか取りにくい

敵出現チャート

港の乗船口前
1 守衛室から敵1人 / 後ろに市民1人、追う敵2人 / 守衛室に敵2人
2 奥の植え込みから敵4人 / 上空のヘリから敵3人 / 植え込みから敵5人、左から敵1人 / 植え込み奥に市民1人、追う敵2人
3 柱の右から敵1人 / 階段の2階に敵2人、3階に敵1人
4 右側の建物前で敵9人 / 建物へ逃げる市民1人、追う敵2人
5 建物前に敵3人、上から敵3人
6 左側から敵5人、ヘリから敵4人

港の乗船口建物内
7 2階に市民1人、追う敵2人
8 1階フロアで敵13人
9 カウンターで敵3人、市民1人 / フロア左から敵4人
10 階段脇に敵4人、上に敵1人
11 2階奥の入口で敵11人
12 カウンターに敵10人、市民2人
13 1階に敵8人、2階に敵7人
14 乗船ゲートで敵10人

2階カウンター付近では、敵が一定のタイミングで出てくるので、こちらもつい同じリズムで撃ってしまいやすい。しかし、これでは反射的に市民を撃ってしまう可能性がある。単調なプレイにならないように攻撃にメリハリをつけよう。

客船内ロビー
15 船内のロビーに敵9人
16 左側の階段手前に敵5人、階段の上から敵1人
17 階段を昇った上のフロアに敵7人

ここから先には障害物が多いので、自分では相手を撃ったつもりでも実は障害物に当たっただけということもある。敵を倒すとサイトは青になるので、色が黄色や赤のままだったらすかさず追撃をしよう。2階カウンターで貫通弾を撃てるマグナムを取ってあればベストだ。

客船内パーティ会場
18 テーブル奥に敵2人、市民1人 / 会場左奥に敵2人、手前に敵4人
19 ステージから敵9人 / 正面に敵1人、ステージに敵9人 / 手前から敵1人、ステージに敵3人

P58のBへ

※マップ中の★は分岐地点を表します。また、チャート中の敵数は1人プレイのものです。

P57からの続きC

2つのルートに分岐

ONE DECKルート

バー・厨房

- 20 通路で市民1人、敵8人
- 21 バーの入口で敵7人、カウンターに敵7人、フロアに敵7人、市民1人
- 22 バーの出口で敵3人
- 23 厨房入口で左から市民1人、敵6人
- 24 厨房内へ進み敵4人、市民1人
- 25 キッチン奥から敵10人、市民1人
- 26 敵4人を倒して厨房出口へ後ろに敵8人、右に敵7人

バーで現れる市民は後ろの敵を隠すように立ってなかなか消えない。しかし、敵が撃つまで余裕があるので焦らず消えるのを待とう。また、厨房では壊せない障害物越しに撃ち合うので、正確なねらいが必要だ。

サラの絵の部屋

- 27 階段を昇ると敵17人
- 28 左へ逃げる市民1人、追う敵9人
- 29 エレベーターに乗ったあと、後ろから追ってくる敵3人

船の甲板

- 30 手前に敵4人
- 31 逃げる市民1人、追う敵1人
- 32 プールサイドに敵13人
- 33 甲板に敵5人、上のフロアから敵4人、左から敵2人
- 34 階段下のプールサイドで市民1人、追う敵5人

分岐合流地点へ

BRIDGEルート

客室

- 35 通路で敵5人
- 36 客室で敵7人、隣の部屋で敵9人
- 37 客室から出て通路で敵9人
- 38 客室で市民1人、敵6人
- 39 通路と客室で敵10人、後ろに敵9人、階段の前に敵3人

客室で現れる敵は、全員が攻撃してくるわけではなく、サイトの出ないダミーの敵も含まれている。ダミーを倒すあいだにもサイトの出ている敵は攻撃準備を整えているので、サイトの出た敵を優先的に倒そう。

Dへ

D

操舵室前

- 40 右から市民1人、追う敵1人
- 41 手すりの奥に敵7人
- 42 左に敵6人、噴水奥から敵7人
- 43 ドアを開けてエレベータ左に敵5人
- 44 エレベータ右に敵9人
- 45 天井から敵1人、奥に敵3人
- 46 エレベーターから市民2人

操舵室

- 47 逃げてくる市民2人、追う敵2人
- 48 入口に敵3人、右から市民1人、左右から敵3人
- 49 左の計器に敵5人
- 50 右から逃げてくる市長、右の計器から敵5人

分岐合流地点

SHOT! ボス必勝法

撃ってくる弾は速いが、撃ち落とせばうしろにいるボスのエアロダイバーズにもダメージを与えられる。そこで、本体はねらわず、撃ってくる弾を集中して攻撃しよう。



⬆残り2人になると、突っ込んでくる。慌てずに撃つベシ

アイテム出現場所

■操舵室

BRIDGEルートの操舵室では、正面右上の吊り下げ式モニターにショットガンが隠されている。エレベータを下りた直後からねらえるぞ。

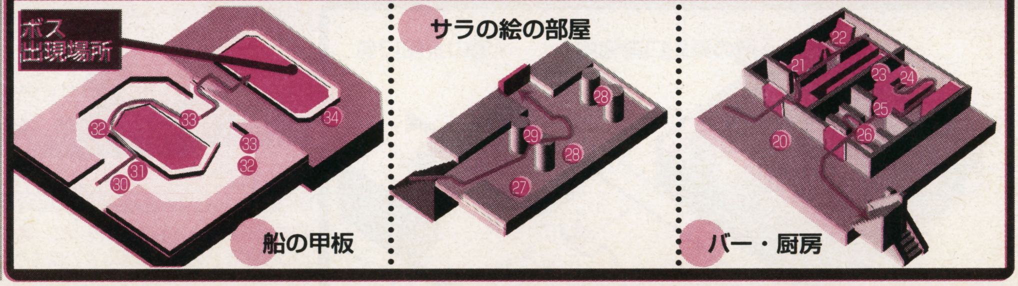
■サラの絵の部屋

ONE DECKルートのシーン3が始まってから、9人目に現れるヘルメットの敵がオートマチックを持っている。これは比較的簡単なので、確実に取っておきたいところだ。

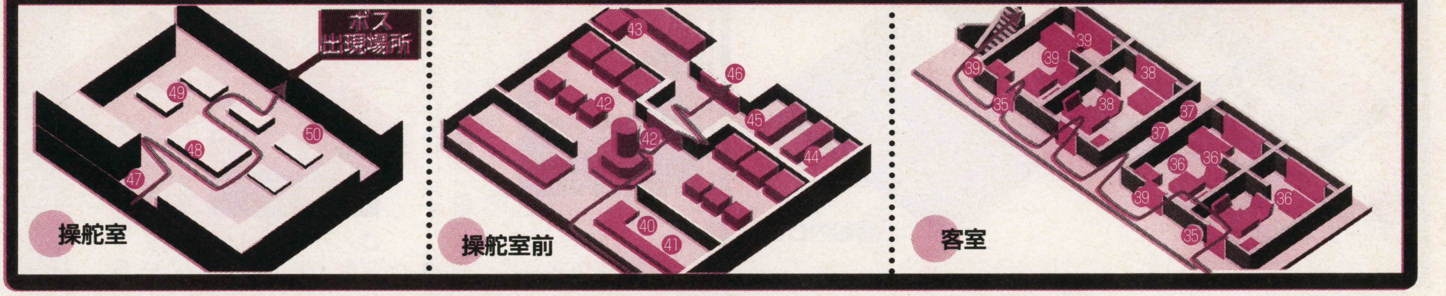


⬆標的が大きいので、まず取り逃すことはない。後半戦に向けてここで装備を調えよう

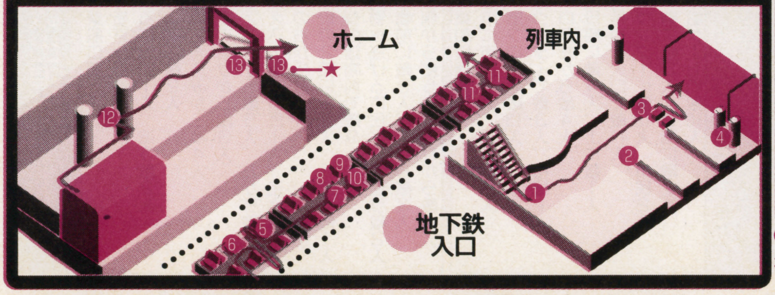
ステージ2マップ（ONE DECKルート）



ステージ2マップ（BRIDGEルート）



ステージ3マップ（分岐前まで）





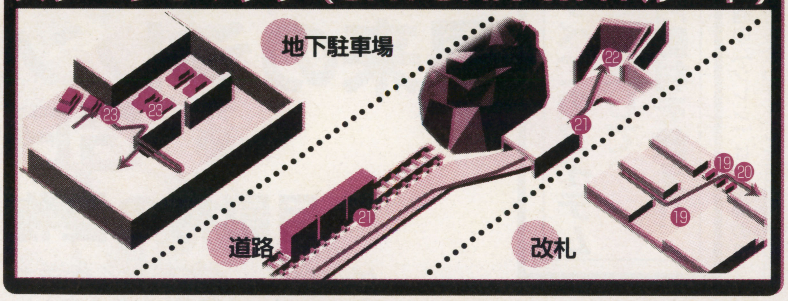
⬆平然とイチャつくカップルと敵。この場合どちらを撃つべきか迷う…

ステージ3 秘密アジトを撃て

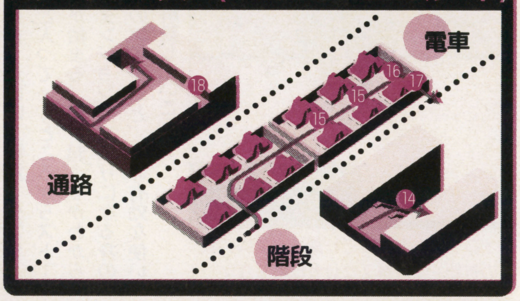
前半の列車内が、最大のポイント。敵がイスなどに隠れていてねらいづらいうえ、撃ってくるまでが早い。ここでは、とにかく連射で対応する。分岐後は、どちらも敵アジトへ行くが、ARCADE LINEルートは再び列車内を通るので難しくなっている。

※マップ内の★は分岐地点を表します。また、チャート中の敵数は1プレイのものです。

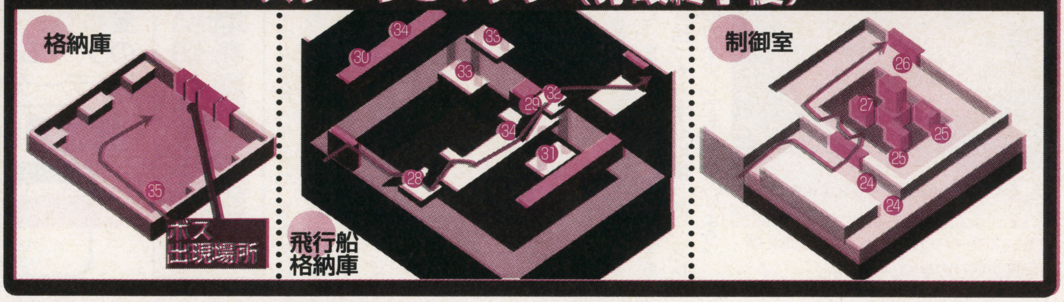
ステージ3マップ（SATURN WAYルート）



ステージ3マップ（ARCADE LINEルート）



ステージ3マップ（分岐終了後）



敵出現チャート

地下鉄入口
① 階段の下と左から敵2人ずつ
② 通路に市民1人、敵6人
③ 改札に敵5人、市民1人
④ ホームに敵8人

Eへ

E

列車内
⑤ 前に敵6人
⑥ 敵が右に1人、左に1人、前に2人、市民が左に1人、敵が右に1人、前に3人。市民がうしろに1人、走ってくる敵4人
⑦ 前に敵10人
⑧ 屋根の上から敵1人、ヘリから1人、前に2人
⑨ 窓から敵4人
⑩ 車内で市民1人、左に敵6人、前に敵3人、陰に市民1人
⑪ 運転席で敵7人、人質を取った敵1人、市民1人、敵2人

何人もの敵が同時に現れるので敵が重なることが多く、倒したと思っていた敵のうしろにまだ敵がいる場合もある。数発多く弾を撃っておけば、いざという時に慌てずにすむ。

ホーム
⑫ 敵が柱に4人、前に1人、奥に2人
⑬ 階段に敵6人、左右から敵5人

2つのルートに分岐

ARCADE LINEルート

階段
⑭ 前に市民1人、敵1人、右に敵2人、左に敵2人、前から敵2人

列車内
⑮ 前に敵6人、うしろに敵4人、前に市民1人、敵2人、うしろに敵8人
⑯ 列車接触時に敵3人
⑰ 列車停止時に敵8人

敵が物陰から撃ってくるので、とにかくねらいにくい。出現場所を覚えて、先読みで弾を撃ち込もう。

通路
⑱ 奥から敵7人

分岐合流地点へ

SATURN WAYルート

改札
⑲ 前に敵8人、左右から市民2人前に敵4人
⑳ 改札を出て敵3人、市民2人の周り敵3人、前に敵1人

Fへ

F

道路
㉑ 地下鉄から敵2人、前の車から敵7人、ヘリから敵1人、上から敵1人、前の車から敵3人
㉒ 車から降りて、ヘリから敵2人、ゲートの上に敵4人

地下駐車場
㉓ 入り口に敵6人、中で敵23人、車の陰に敵8人、うしろに敵13人

分岐合流地点

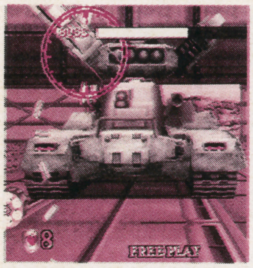
制御室
㉔ 通路に敵21人
㉕ 中に入り、右に敵11人、右奥に敵8人
㉖ 左を向き、前に敵12人
㉗ 階下に敵14人

飛行船格納庫
㉘ 前に敵7人、上に敵5人、奥に敵1人
㉙ 階段を上って、前に敵12人
㉚ 左奥に敵7人
㉛ うしろのゴンドラに敵3人
㉜ 前に敵3人、階段の上に敵3人
㉝ 階段を上って、ゴンドラに5人
㉞ 下に敵3人、右に2人、下に5人

格納庫
㉟ 入り口に敵8人

SHOT! ボス必勝法

敵は登場と同時に弾を撃つので、銃を構えておこう。メカが腕を振り上げたら、腕をねらって連射する。両腕を壊すと突っ込んでくるので、ここも連射で対応。メカを壊すとボスのガースが走ってくるが、3発で倒すことができる。



⇧振り上げた腕に連射しないと、攻撃されてしまう

アイテム出現場所

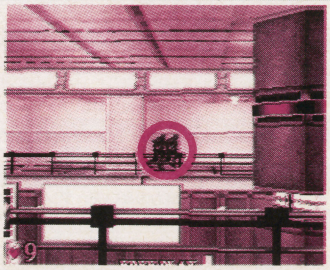
■駅のホーム
シーン2開始直後の地下鉄ホームで、柱の陰から現れる2人目の敵を撃つとマシンガンが手に入る。これでホームにいる敵を一掃しよう。

■改札
SATURN WAYルートの改札口で、サイトが出る6人目の敵のうしろから一瞬だけ姿を現す敵が、オートマチックを持っている。

■地下駐車場
SATURN WAYルートの地下駐車場で柱の陰から出てくる4人目の敵を倒した直後、画面下から現れる敵がマシンガンを持っている。密集した敵には効果的なアイテムだ。

■制御室
オノを持った敵を倒してから5人目、柱の右から現れる敵を倒すとショットガンが手に入る。敵の数が多く、攻撃も激しい基地内で、ショットガンの命中範囲の広さは心強い。

■制御室の奥
2人目のオノを持った敵を倒すと、画面奥を敵が2人走っていく。先頭の敵を倒すとライフが出るが、遠くてスピードも速いので取りにくい。



⇧敵は走って移動しているので、やや前方に弾を置いておくような感じで撃つ

■制御室の回転灯
格納庫へ続く扉の上の回転灯にはマシンガンが隠されている。マシンガンは使い捨てなので、ここで使うか、扉の直前で取って次の格納庫に備えるか、やりやすい方を選ぼう。

※マップ内の★は分岐地点を表します。また、チャート中の敵数は1プレイのものです。

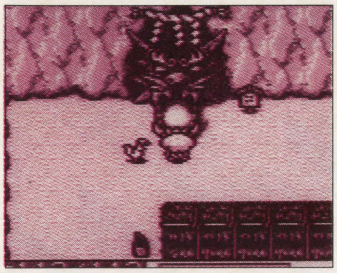
不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

ゲームボーイで新しく生まれ変わった『風来のシレン』。ダンジョンに入るたび地形が変わり、不確定要素が多いこのゲームをクリアするために、データ付きで攻略するぞ。

RPG 風来のシレンGB月影村の怪物
チュンソフト
GB 11月22日発売予定 3900円
バッテリーバックアップ
13色対応

すべてのアイテムを駆使して、月影村を救え!!

今回の『シレン』は、相棒のコッパと待ち合わせをした月影村での出来事をきっかけに、無言でダンジョンへと入っていくところからストーリーが始まる。何が起こるかわからないダンジョンで、頼りになる身の周りのアイテムと、その有効な使い方を解説していこう。

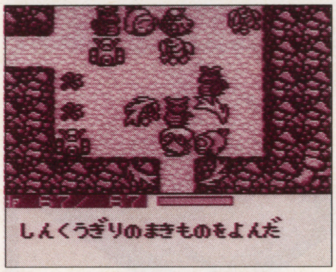

⬆オロチのもとへたどり着くまでに、数々の苦難を乗り越えなければならない

使い切りアイテムで窮地を脱出しよう

アイテムや金（ギタン）をため込んでも、モンスターに倒されるとすべてを失ってしまう。そこで、アイテムの販売価格と買い取り価格、その効果を下の表にまとめた。ピンチを早めに解消するために、アイテムを積極的に使っていこう。

巻物 ピンチに効果絶大

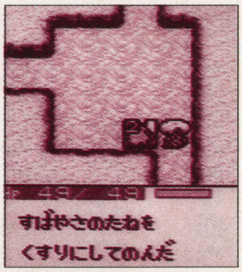
巻物は一部屋からフロア全体にまでおよぶものがあり、モンスターハウスなどの危機的な状況では頼れる存在だ。また、武器や盾を強化する巻物は拾ったらすぐに使って、シレンの能力を少しでも早く上げよう。



⬆モンスターハウスでは、室内全体に有効な真空斬りの巻物が効くぞ

草・種 能力を上げよう

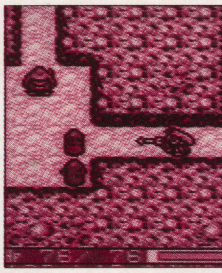
つねに戦いを優位に進めるために、ちからの種や命の草などで能力を上げておくこと。また、草・種には攻撃を補助するものが多いので、強敵と1対1のときにはドンドン使おう。



⬆すばやさの種を使えば、相手の攻撃する機会を減らせる

矢 リーチを生かそう

モンスターの中には、隣に行くと特殊攻撃をしてくるものがいる。そんなモンスターを見つけたときは、遠くから、特に通路から矢を使って攻撃すると、攻撃を受けずに済む。


⬆遠くからチクチクと矢で攻撃。決してひきょうではない

食料 たまごが目玉

おにぎりは、腐ったものを食べると能力が落ちるので、保存のツボに入れて大切にしよう。また、新たにたまごというアイテムが加わったが、これは満腹度を30%回復するほかにも、いろいろといいことが起こるぞ。



⬆腹が減っては戦ができぬ、とはこのことだったのか…

使い切りアイテム一覧表

分類	名前	価格	効果
巻物	あかりの巻物	300/150	フロア内の、すべての要素をマップに表示させる
巻物	大部屋の巻物	400/200	フロア全体を1つの部屋に変えることができる
巻物	おはらいの巻物	――	呪われた装備アイテムの呪いを解くことができる
巻物	くちなしの巻物	――	次のフロアに進むまで、何も口にすることができない
巻物	困った時の巻物	1000/250	その名のとおり、困ったときの救済措置が施される
巻物	混乱の巻物	100/50	同室のもの、また通路では隣のものを混乱させる
巻物	ジェノサイドの巻物	5000/750	ダンジョンを出るまで、そのモンスターが出なくなる
巻物	識別の巻物	300/150	名前や回数の不明なアイテムの正体を識別する
巻物	自爆の巻物	――	HPが1になることと引き換えに、隣のものを倒す
巻物	真空斬りの巻物	1000/500	同室のもの、また通路では隣のものに大ダメージ
巻物	吸い出しの巻物	――	ツボを割らずに、中のアイテムを出すことができる
巻物	地の恵みの巻物	800/400	装備中の盾の強さを1上げると同時に、呪いを解く
巻物	ツボ増大の巻物	――	選んだツボの使用回数を、1増やすことができる
巻物	敵倍速の巻物	――	フロア内すべてのモンスターの移動速度が2倍になる
巻物	天の恵みの巻物	800/400	装備中の武器の強さを1上げると同時に呪いを解く
巻物	バクスイの巻物	200/100	同室のもの、また通路では隣のものを眠らせる
巻物	パワーアップの巻物	1000/100	次のフロアに進むまで、攻撃力を50%アップできる
巻物	退き上げの巻物	1000/500	装備しているものだけを持って、月影村に退き上げる
巻物	拾えずの巻物	――	そのフロアの全アイテムを、取ることができなくなる
巻物	迷子の巻物	――	フロア到着時のように、マップ記載事項が白紙に戻る
巻物	メッキの巻物	――	装備中の武器と盾を、サビないようにメッキする
巻物	モンスターハウスの巻物	――	シレンのいる部屋を、モンスターハウスにする
草・種	胃拡張の種	1000/500	最大満腹度が10%アップ。満腹度の上限は200%
草・種	胃縮小の種	――	最大満腹度が10%ダウン。胃拡張の種と間違えるな
草・種	命の草	500/200	草を飲むたびに、HPの最大値が5ずつ増える
草・種	弟切草	100/50	HPが100回復。満タン時には最大HPが2増える
草・種	くねくね草	――	飲む、またはモンスターに当てるとレベルが1下がる
草・種	混乱草	500/200	モンスターに当てると、一定ターン混乱しつづける
草・種	雑草	200/60	飲んでも満腹度が5%回復するだけで、特に効果ナシ
草・種	しあわせ草	1000/500	飲む、またはモンスターに当てるとレベルが1上がる
草・種	睡眠草	750/300	5ターン、または攻撃するまでモンスターを眠らせる
草・種	すばやさの種	750/350	一定ターンのあいだ、移動速度を2倍にできる
草・種	高飛び草	300/70	飲む、またはモンスターに当てると、どこかへワープ
草・種	ちからの種	500/250	力を1回復する。満タン時には最大値を1アップ
草・種	超不幸の種	――	レベルがスタート時の1に戻り、HPも1まで減る
草・種	天使の種	――	レベルを一度に5上げることができる貴重アイテム
草・種	どく消し草	――	毒などによって減らされた力を、最大値まで回復する
草・種	どく草	50/25	HPが5、力が1減り、移動速度が2分の1になる
草・種	ドラゴン草	500/200	前方12マスまで飛ぶ炎を吐き、ダメージを与える
草・種	不幸の種	――	レベルを3下げる。レベルの高いモンスターに有効
草・種	復活の草	5000/2500	持っているだけで、HPが0になってもその場で復活
草・種	無敵草	3000/100	20ターンだけ、ダメージを受けない無敵状態になる
草・種	めぐすり草	50/25	通常では見えないワナや一部の敵が見えるようになる
草・種	薬草	50/25	HPが50回復。満タン時には最大HPが1増える
矢	木の矢	10/2	間接攻撃の基本武器。ボウヤーが外した矢も集めよう
矢	銀の矢	80/20	矢の中では最大の威力。また、障害物も貫通する
矢	鉄の矢	40/10	攻撃力の高い矢。ダンジョン後半の必須アイテム
食料	大きいおにぎり	200/50	満腹度が100回復。満腹時には最大満腹度が2上がる
食料	おにぎり	100/25	満腹度が50回復。満腹時には最大満腹度が1上がる
食料	巨大なおにぎり	300/75	満腹度が全回復。満腹時には最大満腹度が5上がる
食料	腐ったおにぎり	100/25	満腹度が30回復。しかし、ステータス異常も起こす
食料	たまご	50/10	満腹度が30回復。また、何かいいことも起きるぞ

※価格の左側は販売価格、右側は買い取り価格を表します。

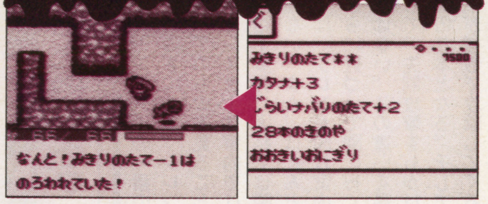
名前や使用回数の不明なアイテムを調べる

真のエンディングを見るためには、アイテムの名前と使用回数が一部不明になる、「難しい」の難易度でダンジョンをクリアしなければならない。そこで、アイテムを調べるために必要な要素を左下の表にまとめた。

価格で判断する

まず最初に、アイテムの名前や使用回数を、店での販売価格や買い取り価格から判断するのだ。ダンジョンで店を見つけたら、不明な点のあるアイテムを床に置いて、店主からアイテムの価格を聞こう。そして、表の価格欄を見れば、アイテムの名前や使用回数がわかるはずだ。なお、武器や盾のなかには、たまに基本価格より安いものがある。これは、強さがマイナス1になっていて呪われている。また、腕輪は価格だけで呪われているかどうかを判断できない。自分自身で呪いを解けない場合は、これらの装備はひかえること。

基本価格よりも安いと、呪われてしまう



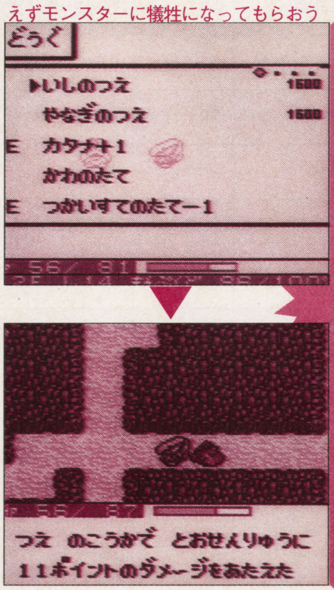
⬆ずいぶんいいものを安売りしていると思ったら、呪われていて値崩れしたのか。呪いを解くアイテムも売ってもらおう

効果で判断する

アイテムのなかには、価格がほかのものと同じで判断しにくい場合がある。そのようなアイテムは、使ったときの効果で判断する。例えば、杖の買い取り価格が400ギタンの場合に表で調べると、痛み分けの杖、一時しのぎの杖、かなしばりの杖、場所替えの杖、吹き飛ばしの杖の5通りの可能性がある。こんなときは、モンスターに向かって杖を振ると一目瞭然だ。モンスターがその場から消えた場合は、一時しのぎの杖。動かなくなった場合は、かなしばりの杖。モンスターと場所が入れ替わった場合は、場所替えの杖。モンスターが吹き飛んでいった場合は、吹き飛ばしの杖。そして、モンスターに一見なんの変化も見られないのは痛み分けの杖だ。この方法をとると使用回数が1回減ってしまうのが欠点といえば欠点になる。しかし、腕輪などと違って呪われることがないので、杖とツボは使ったときの効果から名前を判断するほうが簡単だ。

同じ値段のときは使ってみよう

⬇これでは判断のしようがない。とりあえずモンスターに犠牲になってもらおう



⬆攻撃を受けたら、杖を振った相手にもダメージが。これは痛み分けの杖だな

名前や使用回数が不明になるアイテム一覧表

	名前	価格	効果
杖	痛み分けの杖	1000 (100) ／350 (50)	シレンが攻撃を受けたとき、杖を振った相手にも同様のダメージを与える
杖	一時しのぎの杖	700 (50) ／350 (25)	相手をかなしばり状態にしたうえに、フロアの階段上に飛ばすことができる
杖	かなしばりの杖	700 (50) ／350 (25)	モンスターが再度攻撃を受けるまで、動きを止めることができる
杖	しあわせの杖	――――	相手のレベルを1つ上げる。レベルの高いモンスターを倒して経験値を稼ごう
杖	場所替えの杖	600 (50) ／300 (25)	相手とシレンの場所を入れ替える。うまく使えば水路の向こう側にも行ける
杖	封印の杖	1000 (150) ／500 (70)	モンスターの特殊能力をすべて封じて、通常の移動と攻撃しかできなくする
杖	吹き飛ばしの杖	600 (50) ／300 (25)	相手を最大10マスまで吹き飛ばす。吹き飛んだ相手のダメージはつねに5
杖	不幸の杖	――――	相手のレベルを1つ下げる。レベル3のモンスターには、ためらわずに使おう
杖	まどうの杖	500 (0) ／250 (0)	さまざまな効果がランダムで発生する。ばくち性が高いので過信は禁物！
杖	身がわりの杖	1000 (80) ／500 (40)	相手を20ターンのあいだシレンに変身させて、ほかのモンスターの注意を引く
壺	強化のツボ	――――	武器、盾、杖をツボに入れると、フロアが進むごとに強さ、回数が1つ増える
壺	合成のツボ	3000 (350) ／1500 (150)	武器、盾、杖をツボに入れると、それぞれの種類ごとに特徴や回数を合成する
壺	識別のツボ	――――	名前や回数の不明なアイテムをツボに入れると、不明だった点が明らかになる
壺	弱化のツボ	――――	武器、盾、杖をツボに入れると、フロアが進むごとに強さ、回数が3つ減る
壺	背中のツボ	1650 (150) ／700 (70)	ツボを押すと、ＨＰが全回復すると同時にステータス異常も正常にもどる
壺	倉庫のツボ	2500 (250) ／1200 (120)	ツボの中にアイテムを入れると、月影村にある倉庫へ送られて保管される
壺	底抜けのツボ	――――	ツボの中に入れたアイテムは消滅してしまう。割るとその場に落とし穴ができる
壺	トドのツボ	1600 (160) ／600 (60)	アイテムがシレンの正面にあるときツボを押すと、アイテムを取ることができる
壺	分裂のツボ	――――	ツボの中にアイテムを入れると、そのアイテムが分裂して2つに増える
壺	変化のツボ	1100 (100) ／500 (50)	ツボの中に入れたアイテムを、その都度ランダムで別のアイテムに変化させる
壺	保存のツボ	1600 (0) ／800 (0)	罠でおにぎりが腐ってしまわないように保存できるツボ。出し入れは自由自在
壺	魔物のるつぼ	――――	押したり割ったりすると、最大でツボの回数と同じ数のモンスターが出現する
壺	やりすごしのツボ	1000 (0) ／400 (0)	自らツボの中に入って身を隠すことができる。ターン数は壺の回数に比例する
腕輪	遠投の腕輪	1200 (0) ／600 (0)	障害物を貫通してアイテムを投げることができる。ツボを割るときは絶対外そう
腕輪	会心の腕輪	10000 (0) ／5000 (0)	腕輪を装備した状態で攻撃すると、2分の1の確率で会心の一撃が出る
腕輪	回復の腕輪	5000 (0) ／2500 (0)	ＨＰの回復スピードが2倍になる。しかし、満腹度も2倍の速さで減っていく
腕輪	混乱よけの腕輪	2400 (0) ／1200 (0)	罠の回転板や混乱草での攻撃による、シレンの混乱状態を未然に防ぐ
腕輪	錆よけの腕輪	――――	錆罠やモンスターの特殊攻撃によって、武器や盾がサビて劣化するのを防ぐ
腕輪	しあわせの腕輪	10000 (0) ／5000 (0)	モンスターを倒したときに得られる経験値が、通常の2倍以上に増える
腕輪	識別の腕輪	――――	装備していると、アイテムを拾っただけで名前や回数を識別することができる
腕輪	垂れ流しの腕輪	――――	装備すると、持っているアイテムを一定の間隔で1つずつ落としてしまう
腕輪	通過の腕輪	――――	ダンジョン内にある水路など、通常では移動できないところを通過できる
腕輪	痛恨の腕輪	――――	装備すると、モンスターの通常攻撃が痛恨の一撃になる確率を上げてしまう
腕輪	透視の腕輪	3600 (0) ／1800 (0)	装備していると、マップにフロア内のモンスターとアイテムが表示される
腕輪	値切りの腕輪	10000 (0) ／5000 (0)	店で買い物をするとき、店主の提示額に「いいえ」と答えると半額にできる
腕輪	呪いよけの腕輪	――――	装備していると、アイテムや特殊攻撃による呪いを未然に防ぐことができる
腕輪	ハラヘラズの腕輪	15000 (0) ／5000 (0)	装備していると、罠やモンスターの特殊攻撃以外で満腹度が減らなくなる
腕輪	ハラヘリの腕輪	15000 (0) ／5000 (0)	装備すると、通常の2倍のスピードでどんどん満腹度が減ってしまう
武器	カタナ	800 (80) ／300 (30)	基本の強さは6。特殊効果はないが、基本性能が高いので合成のベースに向く
武器	こん棒	240 (24) ／80 (8)	基本の強さは2。特殊効果もなく攻撃力も低いが、サビないという長所がある
武器	成仏の鎌	8000 (550) ／3250 (200)	基本の強さは2。アンデッド系に2倍のダメージを与える特殊効果がある
武器	つるはし	260 (14) ／100 (7)	基本の強さは5。壁を掘ることができる。ある程度使うと壊れてしまう
武器	どうたぬき	1500 (150) ／700 (70)	基本の強さは8。特殊効果はないが通常の武器では最強。合成のベース向き
武器	ドラゴンキラー	4500 (250) ／2200 (120)	基本の強さは7。ドラゴン系に通常の2倍のダメージを与える特殊効果を持つ
武器	ドレインバスター	4000 (250) ／2000 (125)	基本の強さは5。ステータス異常の特殊効果を持つモンスターに大ダメージ
武器	長巻	500 (50) ／200 (20)	基本の強さは4。特殊効果はないし攻撃力も並だが、風来人を象徴する武器
武器	必中の剣	10000 (500) ／4500 (250)	基本の強さは2。基本の攻撃力は低めだが、攻撃は100%ヒットする
武器	1ッ目殺し	3300 (200) ／1130 (100)	基本の強さは5。1ッ目系のモンスターに通常の2倍のダメージを与える
武器	妖刀かまいたち	5300 (350) ／2600 (170)	基本の強さは3。一度の攻撃で、前方3方向に同時に攻撃する特殊効果を持つ
盾	皮の盾	1000 (40) ／350 (20)	基本の強さは2。サビないうえに、満腹度の減りが通常の2分の1になる
盾	重装の盾	4000 (300) ／1000 (100)	基本の強さは12。防御力は高いが、満腹度の減りが通常の2倍になる
盾	青銅甲の盾	300 (30) ／100 (10)	基本の強さは4。特殊効果がなく防御力も並の普通の盾。安さがこの盾の特徴
盾	地雷ナバリの盾	4000 (200) ／1500 (75)	基本の強さは3。地雷の罠や砲弾による爆風ダメージを2分の1に減らす
盾	使い捨ての盾	4500 (150) ／1200 (40)	基本の強さは30。攻撃を受けるたびに、盾の強さが1ずつ減ってしまう
盾	鉄甲の盾	1800 (180) ／750 (75)	基本の強さは7。特殊効果はないが、防御力は比較的高くて使用頻度は高い
盾	トドの盾	2000 (100) ／800 (40)	基本の強さは3。ぬすっトドなど、泥棒系のモンスターによる盗難を防ぐ
盾	ドラゴンシールド	5000 (250) ／2500 (125)	基本の強さは7。ドラゴン系の炎の攻撃によるダメージを、2分の1に減らす
盾	バトルカウンター	――――	基本の強さは5。直接攻撃で受けたダメージの一部を相手に返すことができる
盾	百鬼の盾	2500 (250) ／1250 (25)	基本の強さは9。特殊効果はないが基本性能が高く、合成のベースに最適
盾	見切りの盾	8000 (500) ／3000 (150)	基本の強さは5。通常攻撃の回避率が高くなる。ただし、特殊攻撃は変化なし
盾	木甲の盾	――――	基本の強さは3。サビないという特殊効果はあるが、そのほかの性能は低い
盾	やまびこの盾	――――	基本の強さは5。魔法による攻撃を、相手に跳ね返すという特殊効果を持つ

※価格欄の数字は左側が基本販売価格、右側が基本買い取り価格を表しています。また、カッコ内の数字は使用回数が1回増えるたびに追加される値段を表しています。店でアイテムを売買するときは、基本価格に使用回数分の値段がプラスされた価格が表示されます。そのため、同じアイテムでも使用回数によって価格が変動します

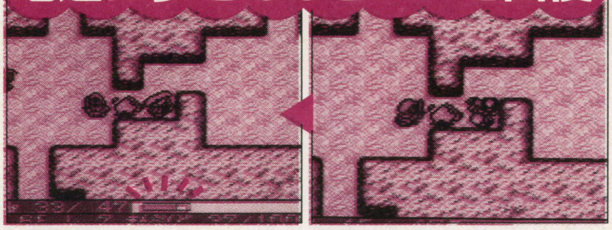
※攻略記事および表のデータは、すべて編集部が独自に調べたものです

モンスターの特徴を把握して戦いを有利に進めよう

シレンとモンスターの一番の違いは、視野の広さにある。シレンは画面中のすべてのものを見ることができるが、モンスターは室内では室内全部と通路1歩分、通路では隣までしか見えない。また、ほとんどのモンスターは、シレンが同じ室内に入るか、さらに近づいて隣に行くまで動くことはない。この違いを最大限に利用して、先制攻撃をしかけることが戦いの基本となる。そして、モンスターが複数で攻撃してくるようなら、通路にモンスターを誘導して、つねに1対1の状態で戦うようにこころがけよう。

なお、「竜の顎」までに出てくるモンスターを下のリストにまとめたので、これを参考にしてシレンの強さをモンスターに見せつけてやろう。

地道に歩きながらHPを回復

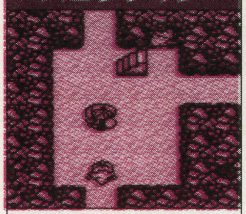


⬆強い相手が近づいてきたら、弱いモンスターや足の遅いモンスターをあいだに挟む。そして逃げ回り、体力を回復しながら戦うのもテクニックの1つ

やっかいなモンスターの対応策を解説

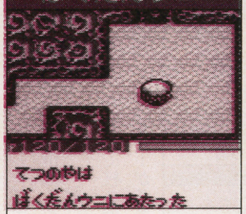
モンスターの特殊な攻撃がもとで、シレンの状況がどんどん悪くなってしまうことがある。そのような状況を未然に防ぐためには、モンスターが特殊な能力を十分に発揮できない状態で戦うことが必要だ。この特殊な攻撃をしてくるモンスターの中でも、特に攻撃力が高くやっかいなモンスターを4つ取り上げて、それぞれの対応策を解説しよう。

パコレプキン



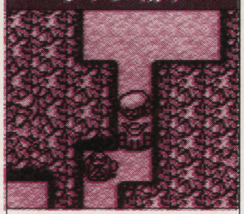
自キャラは壁の中を攻撃できない。広いところにパコレプキンを誘導して、撃退しよう

ばくだんウニ



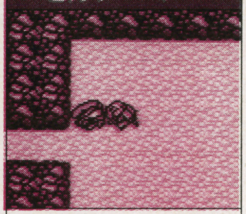
一度直接攻撃をしたら、あとは矢を撃って、動きが止まるように微調整するのだ

オヤジ戦車



1歩進んでは振り向いて攻撃。これを何度も繰り返して、相手の攻撃を受けないようにする

セルアーマー



壁を背に戦えば、たとえ盾をはじき飛ばされても足もとに落ちるので、すぐに装備できる

モンスターリスト

名前	難易度	出現フロア	特徴	名前	難易度	出現フロア	特徴
マムル	やさしい〜	1F〜2F	レベルが上がっても通常移動と通常攻撃しかしない。ダンジョン内で最も弱いモンスター	パコレプキン	むずかしい〜	9F〜11F	壁の中を通り抜けて攻撃してくるので、部屋で待ち伏せして、広いところで戦うのだ
ネズミこぶん	やさしい〜	1F〜2F	マムルと同じくらい弱いザコモンスター。よほどのことがないかぎり、負けることはない	ぬすっトド	やさしい〜	9F〜12F	シレンのアイテムを盗んで、逃げ回るモンスター。遠距離から矢で攻撃すれば楽に勝てる
カラカイおさる	ふつう〜	1F〜3F	攻撃力が高いので序盤は少し苦労する。複数に囲まれないように、通路で戦おう	にぎり変化	やさしい〜	10F〜12F	シレンの所持アイテムを、大きいおにぎりに変えてしまう。重要なアイテムは床に置け
チンタラ	やさしい〜	3F〜4F	フロアと同数のレベルであれば、装備なしでも勝てる程度の楽勝モンスター	くねくねハニー	ふつう〜	12F〜14F	シレンのレベルを下げる特殊攻撃を持つ。封印の杖で、特殊攻撃を封じるのだ
モラビー	やさしい〜	3F〜5F	装備がある程度ないと、少し苦戦を強いられる。装備が不十分なときは通路で戦おう	鬼面武者	むずかしい〜	12F〜14F	倒したあと復活する亡霊武者がやっかい。ほかのモンスターに乗り移る前に倒せ
かさタヌキ	やさしい〜	3F〜20F	店でアイテムに化けているモンスター。不意討ちをくらうが、あまりダメージは受けない	ギャザー	やさしい〜	12F〜14F	攻撃力、防御力がともに高く十分な装備が必要。遠い間合いから、矢でチクチク攻めよう
ちょうちんふぐ	ふつう〜	4F〜5F	こちらから攻撃をしないかぎり動かない。動き出すと、満腹度を減らす特殊攻撃を使う	とおせんりゅう	やさしい〜	12F〜14F	床にもぐってシレンの背後に回ろうとする。通路のカドで応戦すれば、はさまれない
ボウヤー	やさしい〜	4F〜6F	木の矢で8方向に攻撃してくる。同じラインにならないように、ジグザグに動くべし	シューベル	ふつう〜	12F〜14F	ベルを鳴らして、モンスターを召喚する。広い所では何度も召喚するので、早めに倒せ
デブータ	むずかしい〜	5F〜6F	障害物越しでも石を投げてくる。少し強引でも近づいて、接近戦を挑もう	ちびタンク	ふつう〜	15F〜17F	移動速度が2倍なうえに、銀の矢を撃ってくる。相手から見えにくい通路から攻撃しよう
ガマラ	やさしい〜	5F〜8F	シレンの金を盗んで逃げ回るモンスター。盗むまえに倒すと、たくさんの金が入るのだ	マスターチキン	やさしい〜	15F〜17F	攻撃力、防御力ともに高いが、HPが残りわずかになるとチキンになって逃げ回る
かっとびイノシシ	ふつう〜	6F〜8F	アイテムを落とさせる特殊攻撃を持つ。遠くに飛ばされないように、壁を背にして戦おう	ばくだんウニ	やさしい〜	16F〜17F	HPが少なくなると動かなくなり、0になると爆発する。矢で微調整して動きを止めよう
ぴーたん	やさしい〜	6F〜8F	2倍の移動速度で、ひたすら逃げ回るモンスター。倒すとおにぎりが手にはいる	カラス天狗	やさしい〜	17F〜19F	いつもほかの強力なモンスターに化けている。所詮ものマネ、攻撃力は低い
ヤミウッチー	やさしい〜	6F〜8F	特殊攻撃はないが、攻撃力や防御力がやや高め。囲まれるとかなり苦戦する	ゲイズ	ふつう〜	18F〜20F	催眠術をかけて、シレンのアイテムを勝手に使わせる。遠間から矢で攻撃するべし
おばけ大根	ふつう〜	7F〜8F	遠距離からどく草を投げてくる。どく草が当たらないように、通路から矢で攻撃しよう	死の使い	やさしい〜	18F〜20F	移動速度が2倍なうえに、攻撃力も高い。アイテムを駆使してでも、早めに倒すこと
オヤジ戦車	やさしい〜	7F〜9F	8方向10マスの範囲に、ダメージ20の砲弾を撃ってくる。移動速度は2分の1	タウロス	やさしい〜	18F〜20F	攻撃力が高いうえに、時々威力が2倍の痛恨の一撃を繰り出す。長期戦はかなり危険
セルアーマー	ふつう〜	9F〜11F	シレンの装備している盾を、はじき飛ばす特殊攻撃を持つ。壁を背にして戦うこと	いやしウサギ	むずかしい〜	19F〜20F	ダメージを受けたモンスターがいると、すぐHPを回復しに来る。最優先で倒せ
にらみヘビ	ふつう〜	9F〜11F	攻撃力が高いので、すぐにHPを削られる。アイテムを駆使してでも、確実に倒そう	アイアンヘッド	ふつう〜	21F	攻撃力は高いが、防御力はそれほどでもない。つねに先制攻撃を仕掛けよう

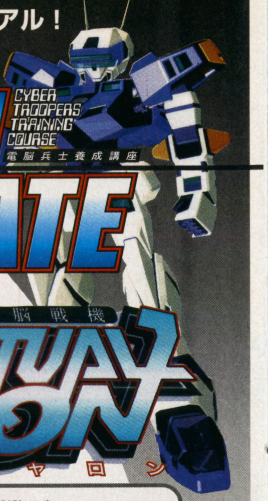
バーチャロン適性、覚醒のためのマニュアル！

OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS TRAINING COURSE 電脳兵士養成講座

Mission File:06

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン



格闘アクション **電脳戦機バーチャロン**

セガ

SS　11月29日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応
同画面対戦可能（2人まで）

代替機種として開発されたベルグドル。代用とは思えぬほどの戦闘能力の理由を探る。

DEVELOPMENT

財政難を回避するため求められた汎用性

ライデン実戦配備後、VR開発計画における火力支援型VRの開発は頓挫していた（※1）。しかも、ライデンが余りにも高価な機体であったため、大量配備可能な代用機体（※2）が必要になる事態を迎える。そこで計画されたのが、安価機の開発・配備計画である。これにより誕生したのがSAV－07－Dベルグドル（※3）であった。

この機は、ライデンのスケルトンをベースに、安価・低出力のジェネレーター（※4）が搭載されている。また装甲も削減されたため、低出力の割には高い機動性を有する機体となった。

開発中に主兵装は長距離支援に有効なホーミングミサイルに決定された。これの命中精度を高めるため、高性能の照準・誘導装置が本体には搭載されている。だが、これらが頭部に集中配置されたため、重心が高くなり、転倒しやすい（※5）機体になってしまった。



実戦において、異常なまでの速度で移動する同機が数件確認されている。それゆえ、機体性能はかなり高いと思われる。

CODE：SAV－07－D

BELGDOR［ベルグドル］

頭頂高	17.2m
本体重量	10.4t
全備重量	27.8t
ジェネレーター出力	5270kw



ACTUAL BATTLE

代用機でありながら秘めたポテンシャルを持つ

同機の外装火器・グレネードは直進性に優れている銃器（※6）である。1カートリッジ5発と装弾数は少なめだが、オートリロード機能の安定化により連射性能は高い。そのため、牽制用弾幕を張るのも容易である。また直進・集弾性を活かした集中速射が有効な兵器と言える。

第2外装のナパーム弾。これは爆弾内部に可燃性ゲルを充填した兵器。前方投擲後、燃料が広がり次々と火柱が立ち上がる。これは地形や障害物に影響されずに真っ直ぐ伸びていく特性を持つ。さらに火柱が及ぼす爆風は、ある程度の衝撃を打ち消してくれる。これを利用した戦術がナパームをバリアのように利用する方法。まず安全を確保してから攻撃を開始するこの方法は、同機の主戦法（※7）として高い戦果を挙げている。

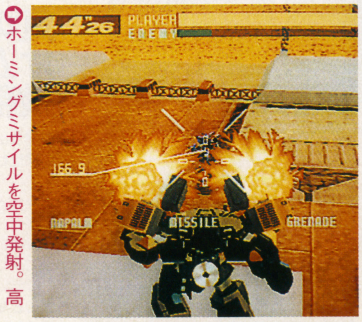
3つめの兵装が大型ミサイルランチャー。両肩部に装備された2門のホーミングミサイル発射装置である。最大2連射、4発までの同時発射が可能なこのミサイルは、本体頭部に装備された照準・誘導装置により安定した追尾性能（※8）を持つ。また射出方向の変更により、有効射程が変化する。



⬆ダッシュ移動中のグレネード速射は特に速いものになる



⬅➡実戦汎用機だけに採用されている2色。共に実用色で、華美な所は見えない



⬅ホーミングミサイルを空中発射。高いホーミング性能は、空中でも有効だ

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…火力支援型のライデンは主戦級VRにコンバートされた
※2…ライデン一機よりも配備数を増やすことを目的とした
※3…火力支援型VRの略である
※4…重量級にしては低出力・低価格のジェネレーターだった
※5…特に高速走行時の機体バランスは悪く、倒れやすい
※6…打撃用武器として耐えられる強度を持つ。接近戦時にはこれを打撃兵器として使用する
※7…攻防一体の戦法。この機は敵機と一定距離を保つことで、真価を発揮する
※8…連射時の2発目が最も追尾性能・威力が高い。敵機をサーチする時間が長いためか？

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめき Hot Line

肌を刺す木枯らしが吹く今日この頃。気分が沈みがちな晩秋だからこそ、熱い想いをハガキに託して送ってね。さて、今回は素敵なイベントのお知らせがあるの。行くしか！



●プレイステーション版イメージイラスト（1995年）
今回はPS版のイラスト。詩織ちゃんも大人っぽくなったわねぇ。ワンピースとヘアバンドの色を合わせているのがイイ感じ。紺色が似合うのって、素敵だわ。

クリスマスは六本木でときめこう！&名刺作成マシンと新プライズ紹介

今週のお題は3つ。まずはイベント情報。12月21日、六本木ヴェルファーレでクリスマスイベントがあるの。『ときメモ』声優陣も総出演のこのイベントで、ときめく時間をファンのみんなで過ごしましょ。入場方法などは左下で告知してるわよ。お次は名刺作成マシン『プリプリステーション』。見逃せないのは『ときメモ』柄のデザインがあること。作るしか！ 最後に、新プライズはビッグバッジ。着けるしか！（今週これぱっか）



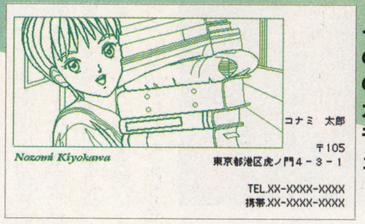
➡側面のラインがプリプリ感を醸し出している筐体

プリプリステーション

現在ゲームセンターで稼働中の、コナミのオリジナル名刺作成機『プリプリステーション』。なぜここで紹介するかというと、『ときメモ』のイラスト入りの名刺を作れるからなの。どんなマシンか説明すると、マシンで撮った自分の写真と、背景やイラストなどの装飾を合成して、写真入りの名刺（写真なしも可）をプリントするというのがその機能。1プレイ300円で、一度に6枚作れます。特徴は装飾の多さで、100種類以上あるのよ。で、その中に『ときメモ』の女の子全員分のイラストもあるというわけ。『ときメモ』柄の名刺には2種類あって、1つは写真ありで、チビキャラのイラストが入るタイプ。もう1つは『ときメモ』のイベントシーンが単色の線画で描かれたもので、これは写真なしです。どっちも配るのがもったいないくらいカワイイの。『ときメモ』ファンなら要チェックね！



➡写真ありタイプでは、かわいいチビキャラが華をそえます（写真はほぼ実物大）



⬆写真なしタイプでは、想い出の1シーンが、髪と同じ色の線画で描かれます

『ときメモ』X'mas イベント告知！

12月21日（土）に東京・六本木ヴェルファーレで『ときめきメモリアル　ファンタスティック　クリスマス-inヴェルファーレ』が開催されます。12時開場、13時開演の予定で、入場料は3000円。参加希望者は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を明記の上、「ときめきメモリアル・クリスマス入場希望」と書いて、〒101東京都千代田区神田錦町1-17-4錦町司ビル6F（株）マッシュ内「ときめきメモリアル　ファンタスティック　クリスマス事務局」宛に、12月10日までに送ってね（当日消印有効）。応募多数の場合は抽選だよ。さて、もう1つ良い知らせ。詩織デビューを記念して、コナミからプレゼントをもらったの。特製テレホンカードとクリアファイルをそれぞれ3名に。プレゼントの応募は、ハガキに詩織を応援するイラストや短文をかいて、〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめきプレゼント」係まで。12月9日必着。当選者の発表は誌上で行いますね。

ときめきビッグバッジ











『ときメモ』の魅力はいろいろあるけど、なんといってもキャラの「引力」が大きいよね。そして、大好きなキャラが大写しになっているとやっぱりうれしいでしょ。そんなファンの気持ちに応えてくれるのが、新プライズのビッグバッジ。直径15cmの文字どおりビッグなサイズに、キャラクタの魅力が溢れています。11月下旬登場。

















⬅（埼玉県／すばる　れいか）

虹の先にはオムレツがある♥ 投稿紹介&募集！

虹野ファンから根性入った？　ハガキが来たわ。「昨日、一人暮らしのオイラのところへ虹野さんが夕食を作りに来てくれました。虹野さんの作ってくれたオムレツはとてもうまかった。虹野さんって料理の天才だね」（福岡県／にじっち♥）虹野さんとオムレツが好きなのは解った。後片付けはキミがやったんでしょうね？　さて投稿のお願い。①タイトルの枠内用イラストを募集中。大きさは縦10cm、横13cm程度で。②イラストが少ない！　誰のでも構わないんだけど、とりあえず紐緒さんのを希望。③その他、何でもOK。宛先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。

ふたりでBlue Love



扉のイラストは真夏だけど、季節はもう冬。発売へのカウントダウンと同時に、ゲーム登場する女の子たちを紹介していくぞ

シミュレーション **トゥルー・ラブストーリー**
アスキー
PS 12月13日発売予定 5800円
メモリーカード対応(2ブロック)

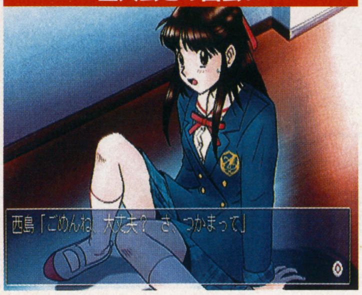
青空高校のアイドル 桂木綾音の魅力に迫る!!

たとえゲームの世界であっても、引越しまでのわずかな期間に学校内のすべての女の子と仲良くなるのは無理というもの。『トゥルー・ラブ～』でプレイヤーが告白できる女の子たちは全部で9人。それでも多いといえば多いほうだ。当たり前だが、彼女たちはそれぞれ性格や個性が違う。

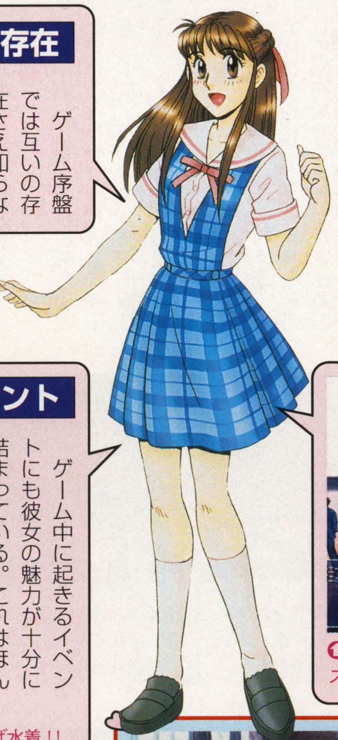
女の子のラインナップは恋愛シミュレーションにおいて重要な要素の一つであるため、読者にしても気になる部分。そこで今回からはプレイヤーの恋愛対象となる9人の女の子を紹介していこう。

まずはこのゲームのヒロインである「桂木綾音」にスポットを当ててみたい。青空高校の男子生徒の関心を一身に集める桂木綾音の魅力とは？ 彼女の心に一歩でも近づきたい読者は熟読しようね。

主人公との出会い



➡廊下で綾音ちゃんとぶつかるの巻。出会いのパターンは数種類ある

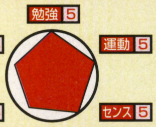


桂木綾音アラカルト

そう簡単には口説き落とせないのがヒロインの鉄則。左のパラメータを見てもらえば分かるように、彼女の理想はとてつもなく高い。だからといって高飛車でもない。そこがまた魅力でもあるのだが、彼女のハートを射止めるには相当の努力が必要なのだ。

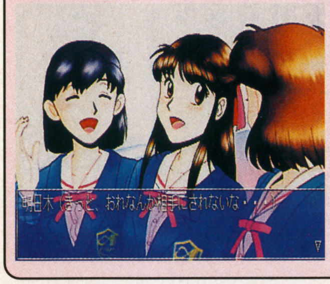
桂木綾音（かつらぎあやね）プロフィール	
身長・スリーサイズ	T163 B81 W58 H82
誕生日・血液型	6月10日・AB型
学年・クラブ活動	2年A組・音楽部
趣味	散歩・アクアリウム・ショッピング
好み	小動物・草花・かわいいアクセサリー

好みの男性像



その存在

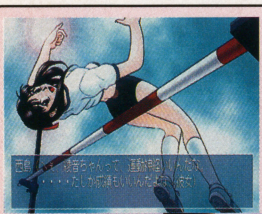
ゲーム序盤では互いの存在さえ知らない、という状態から2人の関係は始まる。あまりにも高嶺の花であるがゆえ、主人公も無関心であったようだ。



⬇男女を問わず人気者の彼女。たしかに手を出しづらい存在でありますね

イベント

ゲーム中に起きるイベントにも彼女の魅力が十分に詰まっている。これはほんの一部だが、綾音のファンにはたまらないばかり。季節限定のイベントもあるよ。



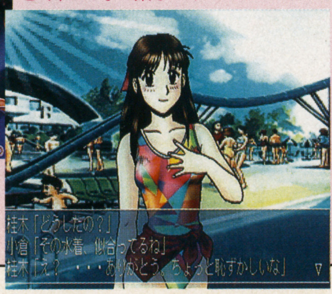
⬅体育の時間。華麗な背面跳びよりも、その健康美にクラクラか？



➡ピアノが得意な彼女。僕との愛の調べも弾いてほしいです



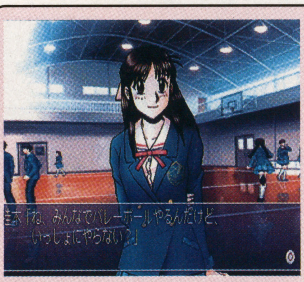
⬆デートコースは季節によって変化する。ちなみにここは水族館ですね



⬇夏といえば水着!! 季節設定を夏にすることで、こんなに楽しいイベントが!!

性格

成績優秀、特技はピアノ。自分の才色兼備を振りかざすわけでもなく、その性格はいたって温厚である。動植物が好きで、もちろん人に対する思いやりの心もしっかりと持っている。こう書くといかにもな性格だが、意外とおっちょこちょいな一面も持っていたりする。

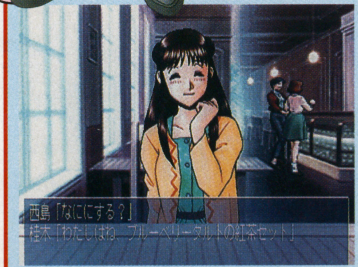


⬆気さくに声を掛けてくる綾音ちゃん。スイマセン、僕なんかでよければ

開発者からのコメント

——10代の頃って、女の子の理想がとても高かったと思いませんか？ 可愛くて、優しくて、かしこくて、運動もそこそこできて、男女問わず人気がある。そんな子とつきあってみたい…。桂木綾音ちゃんは、そんな理想をひとつの形にしたものです。彼女との1ヵ月は、きっと忘れられない思い出になると思います。

開発プロデューサーであるアスキーの杉山一郎氏から、特別に熱いメッセージをいただきました。10代の読者は今を大事にしよう。



⬆スタッフが各々の理想を追求した結果、生まれたヒロイン。それが彼女なのだ





発売日の延期は残念だが、システムはどんどん充実していく！

其の三

闘に生きる。from ブシドーブレード

BUSHIDO BLADE™

格闘アクション ブシドーブレード

スクウェア

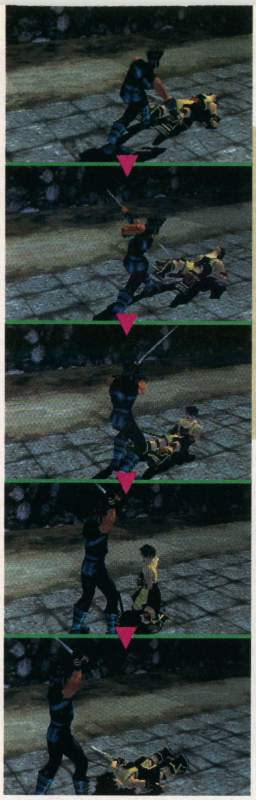
PS 3月14日発売予定 5800円

メモリーカード対応（ブロック数未定）

さらなるシステム面の充実を図る『ブシドー』の、ダウン攻撃形態を今回は探る!!

絶体絶命。ダウンする敵への攻撃

格闘ゲームにおいて、ダウン状態というのはつきものだが、そのほとんどが危機的状況である。「ブシドーブレード」にもこれは存在する。刀の一振りが生死を分けるこのゲームのダウンは、まさに絶体絶命なのだ。倒れて無防備な状態の敵への攻撃は一撃必殺、勝負を決めるほどのものになる。



無情なる剣撃一閃

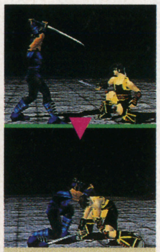
ダウンしている辰美に、追い討ち攻撃を仕掛ける風門。深々と負傷し無防備な辰美は、起き上がろうとするがむなしく、絶命していく

様々な状況から一撃！

一口に追い討ち攻撃といっても、様々な種類があり、武器によっても変わってくる。いずれにせよ、敵の倒れている状況に応じて攻撃を使い分けていくことが必要。



離れた間合いから追い討ち攻撃



起き上がろうとする相手に攻撃

起死回生。明暗を分けるダウン時行動

ダウンは足に深い傷を負った場合と、高所から落下した場合の2つの状況から発生する。これらの大きな違いは、ダウン状態時に取れる行動に差があるという点だ。この行動について解説しよう。

回避行動で生きのびろ

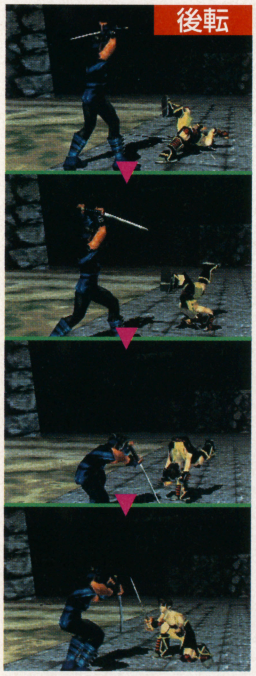
2つのどちらの状況でも行える行動。敵の追い討ち攻撃を避けるための行動で、攻撃・地形の状況からどちらを使うか判断する。

●横転

追い討ち攻撃を、横に転がることで避ける行動。操作は方向キーを上下にいれる。真っ直ぐに振り下ろしてくる攻撃、もしくは突き刺し攻撃などに有効だろう。

●後転

後転して半身を起こす行動。前方向にも可能である。半身を起こして態勢を整えることができるので、さらなる追い討ち攻撃にも対応しやすいだろう。方向キーを左右に入れることで行える。





自らダウンして回避

足を負傷した場合のダウン時のみ行える。足が不自由になり、移動できない代わりに、自らダウンすることで敵の攻撃を回避する。



足を負傷すると、極端に移動能力が低下し、攻撃を避けづらくなる。

迫る追い討ちの刃に対して、すかさず崩れ込むように倒れ込む御門

すれすれの所を刃がかすめる。だがこの後、さらなる攻撃があるだろう

一発逆転をかけ攻撃

足を負傷した場合のみ、起き上がり攻撃が可能となる。後転の勢いでそのまま攻撃に転じるので、不意討ちになるが、攻撃が外れたときは危機に陥ることになる。



倒れ込んだ蛍火に対して構えを変えて攻撃しようとする風門。蛍火はその隙を見逃さずに行動開始

跳ね上がるようにして起き上がる蛍火。後転しての起き上がりである。足を負傷していても可能だ

起き上がると同時に刀を構え攻撃態勢をとる。一連の行動となるので、動きは素早い

隙をつかれた風門に一突き！見事に起き上がり攻撃が成功した。状況は逆転することになる

成功すれば逆転も可能だが、相手の間合いに入っての攻撃だけに、失敗すれば死が待つのみだ



極秘!? におこなわれる『EX』のロケテストをこっそり再現だ！

○月×日『ストリートファイターEX』のロケテストが新宿スポーツランド(通称カニ前(マエ))でおこなわれるらしい!?　その噂を耳にして、かなり張り切る編集部一行。しかし、その日を心待ちにしながらも、当日大寝坊をかますという荒業が炸裂し、閃光のような勢いで現場に直行。今回は、この波乱を呼んだ(!?)ロケテストリポートをみんなにお伝えするぞ！

まずはキャラクタの人気ランキングから。これは、やはり旧キャラクタが多い。なかでもザンギエフが異様なまでに大人気。それはさておき、つづいてランクインしているのがケン、リュウの主人公コンビ。そこで、上位にランキングしている3人のキャラクタを使ってロケテストでの対戦術を再現していくぞ！　さあ、みんな！　用意はいいか!?

ロケテストキャラ人気

No	キャラクタ名
1	ザンギエフ
2	ケン
3	リュウ
4	春麗
5	ガイル
5	プリム　プルナ
7	スカロマニア
8	ほくと
8	ドクトリン　ダーク
10	クラッカー　ジャック

※キャラクタの人気度は編集部独自の調査によるものです

初心者でも安心!? 主人公 リュウ

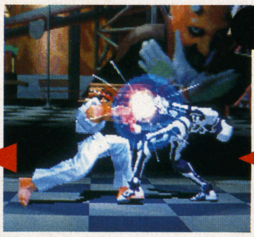


波動拳を主軸にキャンセルからの牽制、昇龍拳でカウンターという戦い方が目立ったなか、スーパーコンボとスーパーキャンセルを駆使した強力な連続技を目撃。まず、こいつからいってみよう！

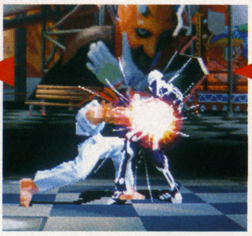
リュウ怒涛の連続技



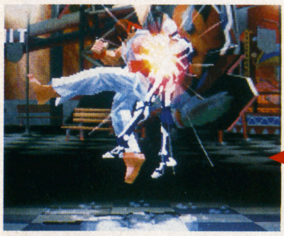
⬆まずは中足払い。もちろんコレをキャンセルして



⬆波動拳につなぐ。そして、この波動拳にスーパーキャンセルをかけて

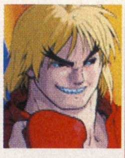


⬇真空波動拳で大ダメージ！ここでまだ、コンボゲージが残っているのなら



⬆トドメとばかりに真空竜巻旋風脚で追撃可能。もちろん真空竜巻はスーパーキャンセルで出す

まゆ毛も染めろ！ ライバル ケン



ケンといえば昇龍拳。攻めに守りにと活躍するこの技はケンの代名詞的存在。しかし、もうひとつ忘れちゃいけないのが『前転』だ。ちょっと地味な技だが使いこなすと非常に有効。ロケテストではこんな風に使われていたぞ。

前転は戦略のかなめ



⬆「ちぇいさぁー」とジャンプ大(中)キックで跳び込み



⬆着地に前転。相手のガード方向を惑わせる

前転後は2択で攻めろ！



⬆ガードを固めるヤツには投げが有効。遠慮はいらん



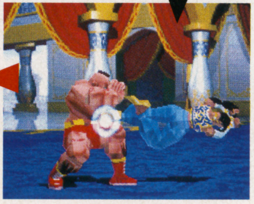
⬆暴れるヒトは昇龍拳で撃沈。めくりを混ぜると強力

やったぜ一番人気!! ザンギエフ



その美しい肉体(?)ゆえ、みんなから、ひっぱりダコのザンギエフ。普段は判定の強い立ち中キックで牽制しつつ、跳び込みや相手の必殺技ガード後にスクリューで投げる。シンプルだけど、実は結構テクニカル。

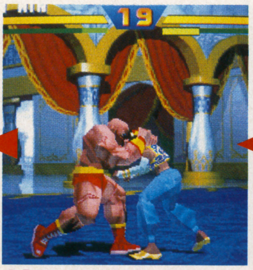
モテモテザンギさん?



⬆プリム渾身の突進技をガードするザンギさん



⬆一瞬のチャンスを見逃さず、ザンギさんが吠える！



⬆「我がロシアの投げ技！　吸い込み！　世界ーィ！」



⬆必殺のスクリューが炸裂する！ザンギさん初活躍!?

『マリオカート64』徹底攻略第1弾!!



MARIO! MARIO! MARIO!



いよいよ発売まで1ヵ月をきった『マリオカート64』。今回からこのコーナーでは『マリオカート64』を連続攻略していく。

レース **マリオカート64**
任天堂
N64
12月14日発売予定
9800円
コントローラパック対応（121P）
ツートンカラーコントローラ同梱
同画面対戦可能（4人まで）

現時点で判明しているウルトラテクニックを披露!!

マリオファン待望の超期待作、『マリオカート64』。今回からはその発売に先駆け、連続攻略と銘打ってさまざまなアドバイスやテクニックを披露していく。第1回目の今回は現時点で発見されたショートカットと、コースアイテムの活用法について。どちらも重要な要素なので、ぜひ覚えておこう。



⬆道なき道を進んでショートカットを探し出す。これぞマリオカートの醍醐味だ

⬇アイテムの使いみち、効果は決して1つというわけではないのだ





⬆コース自体の自由度が高いので、結構いろいろな場所を走行できる

PART 1 コースアイテムの本当の使いかたとは

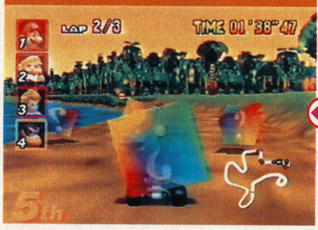
コースアイテムにはそれぞれに効果があり、アイテム使用ボタンによってそれを発動させることができる。しかし、その本来の効果のほかに、サブ的な効果が付随してくるアイテムもあるのだ。ここでは、そのサブ的要素があるアイテムと、それを引き出すための方法を伝授する。

①にせものアイテムの妙味

アイテムボックスにそっくりの爆弾を置くことのできるニセモノアイテム。効果としてはそれしかないのだが、使いかたしだいでは最強の攻撃アイテムとなる。

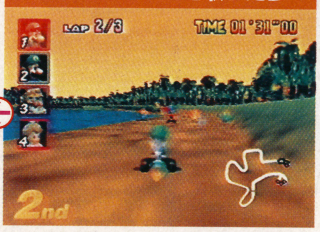
やりかたはカンタン。これを手に入れたら、アイテムボックス群のところに置くだけ。これは対人の対戦のときに特に役立つ技で、仕掛けておきながらも自分ではまってしまうほどソックリなのだ。

アイテムボックス群へ置け



⬆仕掛けた当人さえも引っかかるという、究極のアイテム攻撃である

にせものアイテムを取ったら…



⬆対人対戦では絶大なる効果を発揮するアイテム。これを取ったら…

②こうらはこう使え

アカ、みどりのこうら×3を取得し、アイテム使用ボタンを押すと自車のまわりに待機するようになる。実はこれがバリアとなるのだ。放置してあるバナナも跳ね飛ばすし、敵車も倒してくれる。何かに当たれば1つ減ってしまうものの、非常に有効な技といえる。



➡こうら×1でも、レバー下で後方に待機させれば後ろのバリアとなる

とりあえずバリアを張れ



⬆バナナや敵車などを跳ね飛ばすバリアの効果も同時に兼ね備えている

こうらを取ったら…



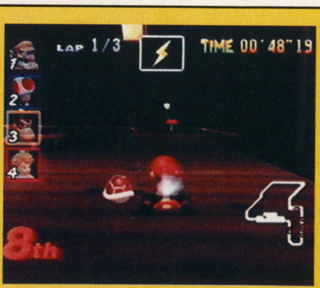
⬆アカ、みどりのこうら×3は、3つ投げられるという効果以外にも…

ためられるアイテムはためておくこと

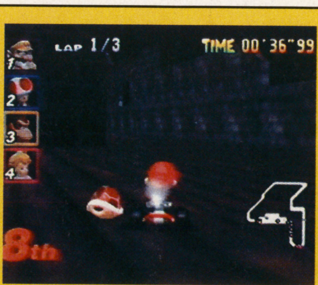
コースアイテムには、こうらやバナナのように自車のまわりに待機させられるものがある。この場合、待機させているアイテムは使ったとみなされるので、この状態でさらにアイテムを入手することができるのだ。使う順番は先に取ったほうからだが、連続的にアイテム攻撃を行うときなどに使える技と言えよう。待機させられるアイテムを取ったら、とりあえず自車のまわりに登場させておこう。



⬆使う順番は入手したほうからとなる。この時点ではスターは使えない



⬆ボックスを通過すれば、次のアイテムを入手することができるのだ



⬆車のまわりに待機させられるアイテムはあらかじめ出現させておけば…

PART2 ショートカットは『マリオカート』の華!?

ショートカットとは、正規のコースルートを無視し、節減ルートを見つけ出し、そこを走行してタイム短縮を狙うこと。前作の『スーパーマリオカート』でもこの技は非常に話題になったが、今回でもそれはしっかりと継承されている。

前作では、発見するのがとても困難な上、ショートカットコース走行時の操作も非常に難しかった。それに比べて今回は、コース発見や操作など、若干緩和されている点が多い。ここでは、現時点で見つかったショートカットの場所とコツについて検証していく。



⬆行けそうなルートがあれば、とにかく試してみるのが発見のコツだ

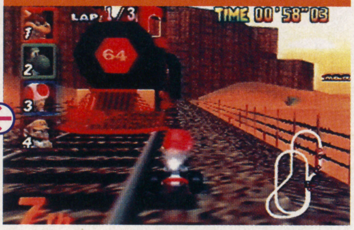


⬆ヨッシーバレーは迷路のようなコースなので、最短ルートを探し出せ

①カラカラさばく

暴走機関車の通る線路を逆に利用したショートカットがこれ。スタートから1つめの踏切を右折して、ひたすら進む。このとき、機関車に当たればもちろんクラッシュしてしまうので注意。みるみるうちに順位が下がってしまうが、かまわず進め。すると左の写真のように、トンネル内でラップカウントしてくれるのだ。さらにコースも大幅に縮小されているので、イッキに順位がジャンプアップできる。ただし、ファイナルラップは正規のコースに戻らないと、完走とみなされない。

めげずにトンネルの中へ



⬆大胆に線路内に入り、ひたすら走る。コースから外れるが、かまわず進め

⬇線路内に入れるポイントは、本コースに点在している2ヵ所の踏切のみだ





⬆トンネル内は正規コースではないのだが、なぜかジュゲムが出てきてラップカウントしてくれるのだ。ただし、3周目は正規コースに戻らないとゴールとして見られないので要注意!!

②ノコノコビーチ

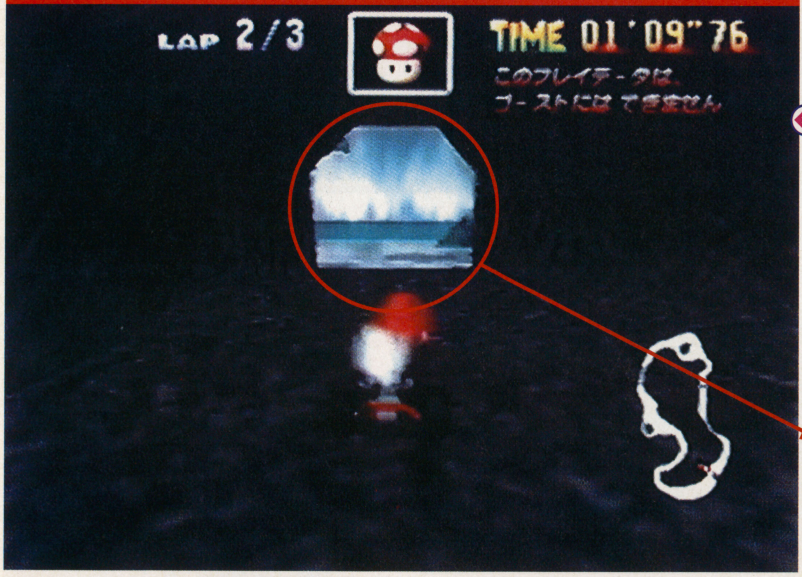
このショートカットコースはあからさまにアヤシイと思われる場所なので、すぐにわかるハズ。坂道でスピードが乗らないと、洞窟に入れず入口の壁に激突してしまい、逆に大きなタイムロスとなるので注意。坂道の途中からはキノコを使うことをおススメする。

スピードをつけてジャンプ



⬆坂道に入ったあたりでキノコを使えば確実に洞窟に飛び込めるぞ

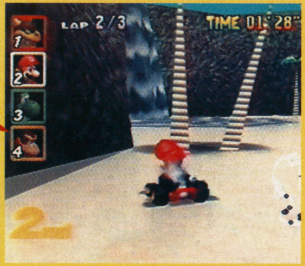
洞窟の先に見える滝。その先にあるものは?



⬆特大ジャンプに成功し洞窟の奥深くへと進んでいくと、滝の裏側に到達する。写真右下のコースマップを見ればわかるように、このルートは大幅にショートカットができるのだ

正規ルートとは約4秒も違ってくるのだ

ショートカットが成功すると、左の写真の滝から出てくることになる。コースアイテムなどは獲得できないものの、正規のルートとのタイムが約4秒も違ってくるので、ぜひともここのショートカットは利用したい。



⬆ショートカットすると左の滝から出てくる。約4秒の短縮が可能

桃鉄沿線新聞

1996(平成8年)11月22日(金曜日)
通巻第3号

ボードゲーム **桃太郎電鉄HAPPY**
ハドソン
SFC 12月6日発売予定 8300円
バッテリーバックアップ（最大3）
マルチプレイヤー5対応
同画面対戦可能（4人まで）



➡『桃鉄HAPPY』の世界ではもう長野オリンピックが開催されているのだ

時代を先取りしたイベントの数々を公開!!

新イベントの増加でさらに勝負は熱くなる スリの銀次もニューコスチュームで登場!!

『桃太郎電鉄』シリーズに欠かせないのがイベントである。プレイヤーを有利にするものも不利にするものもあり、どちらにせよ勝敗を握る重要な鍵となっている。しかし、プレイヤーの意思で起こすことはできない。まさに神のいたずら（あるいはコンピュータのいたずら）とでも呼ぶべきものなのだ。

本誌記者は、今回の『HAPPY』のイベント数を調査し、従来になかったイベントが多数追加されていることをつきとめた。しかも新イベントの中には、まだ行われていない長野五輪を見ることができたり、某テレビ局の来年の大河ドラマの予告編が一足先に楽しめたりするものもある。増えたイベントの中から、いくつか紹介しよう。

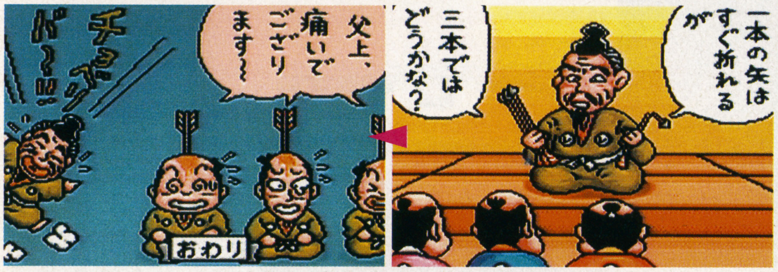
大河ドラマ放映

ＭＨＫ（どこかで聞いたような放送局だ）の大河ドラマの予告編を見られるイベントが起こる。予告編は2コママンガになっている。主人公となるのは、戦国時代の武将達。織田信長、武田信玄、上杉謙信など多数の武将が登場するぞ。ドラマの舞台となる土地の物件には、臨時収入がある。

今回は毛利元就



⬆毛利元就といえば3本の矢の話が有名。でも、この話が『桃鉄』では…



⬆このような話になった。3本の矢ってこんな話だったっけ？　ほかの武将の話もみんなこのようにギャグマンガになっているのだ。けっこう種類は豊富だから長く楽しめるようになっている

長野五輪開催

長野五輪は1998年に行われるが、『HAPPY』では一足お先にイベントで長野五輪を体験できる。いろいろな競技を見ることができるぞ。当然、長野の物件には臨時収入がガッポリなのだ。

スピードスケート



⬆スピードスケートはもうおなじみの競技。バナナの皮が落ちているのはなぜ?

カーリング



⬆日本ではまだあまりなじみのない競技だ。長野五輪から正式競技に採用される

流行に敏感なスリの銀次

いきなり現れてはプレイヤーから多額のお金をすっていくスリの銀次。こいつに泣かされたプレイヤーは数知れない。今回の銀次は最近人気の高い人たちになりすまして登場する。スリは目立たない方が仕事がしやすいはずだが、あえて危険を冒してまで有名人の変装をするとは、やるな銀次。

プルタブにんざぶろう



⬆推理ドラマで人気の彼ももちろん登場します。刑事のくせにスリをしてよろしいでしょうか?

モモタク



⬆この人も超有名人。この人なんかに変装しちゃったら、目立ちすぎてスリどころじゃないのでは?

モモ



⬆トルネード投法で有名なこの人も登場。名前が「モモ」というのが、なんだか笑えます

水族館の名物を決定

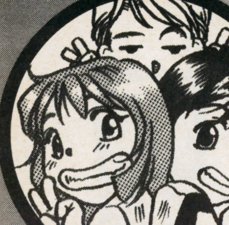
水族館のオーナーになると、水族館の名物を決定することができる。名物によって収入がまるで違うが、どれになるかは運次第だ。



⬆マンボウを名物にした。なかなか好評のようだ。収入も期待できそう？



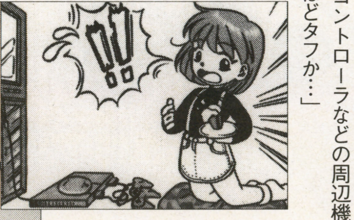
➡8種類の魚がいる。カーソルがすばやく動くルーレット形式だから、思いどおりにはならない



FMW ファミマガ ウィークリー 特捜隊 SINCE 1996

周辺機器はどれほど丈夫なのか？

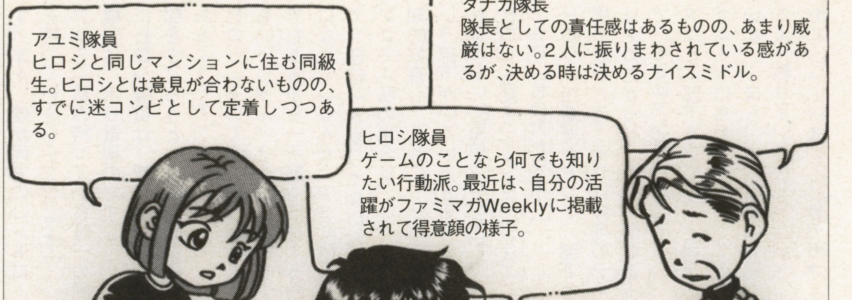




踏んづけちゃった…、犬がケーブルをかじった…、コーラをこぼしちゃった…コントローラ受難の数々。どんなときコントローラは壊れるか。おなじみ特捜隊がゲーム周辺機器のタフネスについての調査を報告します。

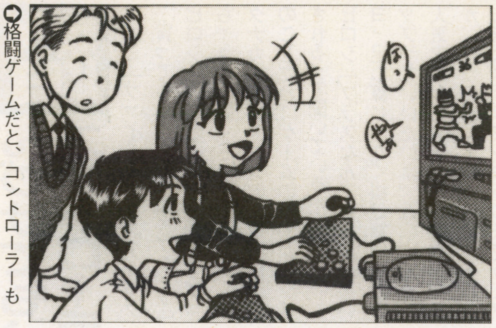
踏んづけても、コーラをかけてもコントローラは壊れない？

アユミ「ファイティングスティック…買ってもらったの。ゴキゲンだネ」
ヒロシ「当然だよ。ゲームがちがっちゃうって感じだろ」
タナカ「オプションのコントローラのことだね。ゲームの魅力がプラスされるって聞いているが…」
ヒロシ「プラスなんてもんじゃないヨ。足し算じゃなく掛け算で機能アップっていいたいネ。近頃出てきた人気アーケードゲームの家庭版なんか、ただのコントローラじゃトロいんだよネ。オプションのを使うとアーケードゲームなみの操作が…」
タナカ「キミが詳しいのは分かるけれど、アユミ君だってその魅力が理解できるんだから、読者の皆さんはすでにご存じなんじゃないかね」
ヒロシ「もちろんだよ。これは読者向けじゃなく、隊長向けの解説さ」
タナカ「それはご親切に…。じゃぁ魅力が倍加すると言い換えよう」
アユミ「アユミ君だって…と、理解が低いことの引き合いに出されるのは、ちょっと…いや大いに不満！」
タナカ「これは配慮がたりないことで、申し訳ありませんでしたネ！」
アユミ「コントローラはゴキゲンだったんだけど…ちょっと失敗しちゃった。コーラを飲もうとして、コントローラにこぼしちゃって…」
ヒロシ「そりゃヤバいよ」
アユミ「ガバッといったわけじゃないけど…。ボタンにもかかって…」
ヒロシ「故障した？」
アユミ「処置がよかったから…」
タナカ「どんな処置を？」
アユミ「奥に流れこんじゃまずいので、すぐに裏返しにしてから、よくしぼった布で、何度も拭いて…乾いてから試してみたら大丈夫だった」
タナカ「コーラだけに、操作がアマくなったりして……」
アユミ「アマくなるの反対。きつくなったボタンのまわりを、もう一度よく拭いたらなおったけど……」
ヒロシ「今週のテーマは決まり」
タナカ「コントローラなどの周辺機器はどれほどタフか…」



過酷な耐久力テストを行ってから商品化している

タナカ「ゲームのコントローラは、興奮して扱うことが考えられるものだから、頑丈に作っているはずだと思うんだよ」
アユミ「丈夫だと思いますよ。前に踏んづけちゃったときも大丈夫だったし…」
タナカ「そんなことも…!」
ヒロシ「僕も、上にすわっちゃったことがある。机の上からコントローラを落としたこともあったけど、どっちもなんともなかった」
タナカ「私には、踏むとか、落とすってのは考えられないなあ」
ヒロシ「パソコンやワープロは、机とか専用のデスクに置いて使いますよね。ゲームは、テレビにつないで使うから、テレビの置き場所によっては、床に置いて使ったりするんです。また、食卓の上に置いて使うにしても、ずっとそこを占領できませんからね。それで、踏まれるような場所に置くこともあって…」


格闘ゲームだと、コントローラーも格闘している

アユミ「また、こんなところに置いて…踏まれたって知りませんからねって、お母さんに叱られる」
タナカ「それが普通なら、メーカーは、そういう状況も考えて作っているはずだ。そこで、多くのメーカーの主な製品について、どんな規準で作っているかを、編集部で調べてもらおう。その上で、それぞれの機器のタフネスを、ふたりで調べ上げるのがいいと思う」

■過酷な耐久テストを経て…

タナカ「……というわけで、編集部に調べてもらったことをまとめてみたが、具体的なケースはあまり出てこなかった。ここはやっぱり2人の調査を待つしかないな。今わかったことを、一応まとめてみよう。

①開発するとき、また、発売前にどこのメーカーもそうとう厳しい耐久テストをしている。たとえば、アスキーでは「アスキーパッドV」「ファイタースティックV」について、『それぞれのキーについて500万回の耐久テスト、1.2メートルの高さからの落下テスト、7.5KVの電圧をかけてみるテスト、コネクター挿抜テスト、引っ張りテストを行っています』と答えてくれた。

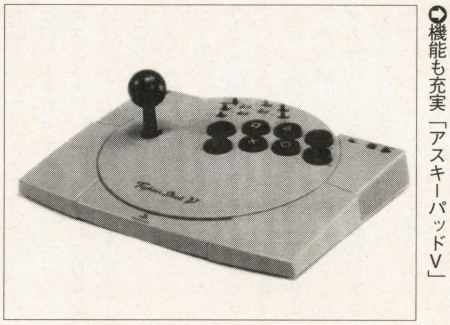
■踏まれることも考えている

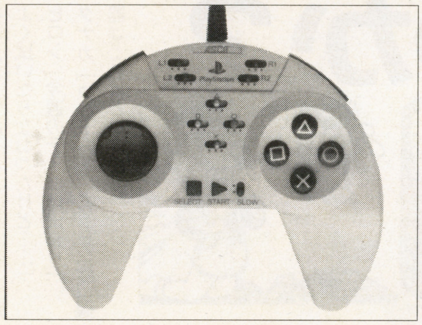
②通常の使い方をしていれば壊れることはなく、かなり長持ちするというのが各社共通の回答。でも、まともに踏んづけたり、ジュースをこぼしたりしても大丈夫か…というと、答えは各社それぞれ。『踏まれることも考慮しているが、体重や踏まれ方にもよるので一概にいえない』というのは「パワーメモリー」についてメーカーのセガの回答。『体重60kgの人が踏んでも壊れないように設計されています』というのはホリ電機の「ファイティングスティック」についての答え。アスキーは『踏みつけてもケガをされないよう、鋭利なカドを作らないようにデザインしてある』と答えていて、どのメーカーも踏まれることを前提にしていることがわかった。

■新しい機構には特に配慮…

③多少激しく使用しても壊れないように考えているという答えは共通で、どのメーカーも、ゲーム機の使用状況に適するように設計製作している。「サンステーションパッドPS&SS」について、『方向キーについて特許申請などしており、独自の構造を考案し、操作性と信頼性をもたせる工夫をしています』と、サンソフトが答えてくれた。また「ネジコン」について、ナムコでは『ネジリ部分の耐久性は考えられる最高の強度を実現しています。特にその部分は、試作を何度も繰り返しています』と答えている。

そのほか、故障の具体的なケースとか、社内での失敗談などもあるらしいので、それらはヒロシ・アユミの名コンビに取材してもらおう。


写真は「ファイタースティックV」


機能も充実「アスキーパッドV」

ボタン押し250万回って何日かかるんだろう

アユミ「……そういうわけで、タナカ隊長と相談して、セガエンタープライゼスと、ホリ電機の2社に特捜隊は向かっています」
ヒロシ「この2社にしたのは、編集部の調査のときに、けっこう内輪話みたいなのがあって、興味あるリポートができそうだということからです。また、僕が両方のコントローラを持っていることもあります」
アユミ「私の持っている唯一の周辺機器は、ホリ電機のですし…。それにヒロシ隊員は、新しいソフトの情報をさぐろうという個人的な興味もあるようです」…
ヒロシ「そのくらいの役得があってもいいじゃん。そういうことが少しでもあるから一所懸命取材する励みになっているんだ。アユミ隊員だって、任務一本槍じゃないんだろ?」
アユミ「私の場合は、いってみれば知的好奇心。それに、ヒロシ隊員という部下がいろいろと気を遣ってくれるのもいい気持ちだしね」
ヒロシ「部下ってことないだろ」
アユミ「私の方が先輩!」
ヒロシ「後輩だからって、部下とは限らないだろ。それに今度のテーマはメカだからね。取材も僕がチーフで、キミはアシスタントだぞ」
アユミ「部下を立てて、上司がそのサポートにまわるケースって考えたいな。…ほら、ホリ電機通り過ぎてるよ。頼りないんだから…」
ヒロシ「じゃあ、しっかりサポートしてもらおうか」

■170時間押し続け?

ホリ「当社のファイティングスティックにコーラを飲ませたのはどっちかな…?」
アユミ「私ですけど…。エーッ、ナンデェ?」
ホリ「まあ、キーの隙間から内部に入らなかったのは幸いでした。中は精密機械ですからね、水がかかると困るんです。コーラとかジュースなどはとても厄介です。処置も正しかったと思いますが、ゲームしながらの飲み物は注意してください」
アユミ「ハーイ。気をつけます」
ヒロシ「今日は、ファイティングスティックとか、ホリ電機の周辺機器の、耐久性とか、壊れるのはどんな


で…当社の機器にコーラを飲ませたのはどっちかな?

ときかといったことをおうかがいしようと思います」
ホリ「なんでも聞いてください。僕に解らないことは、技術の担当者に聞いてできるだけお答えします」
ヒロシ「耐久性のテストは、どのようなものですか?」
ホリ「テストは、これまで作ってきた実績の上に立って行うものです。当社は、92年に発売したSFC用のファイティングスティックのころから操作性と耐久性の検討を重ねてきたので、耐久性には自信があります。実際には、ユーザーが行う全ての操作を、何遍も繰り返して行ってテストします。例えば、トリガーボタンについては、250万回の動作試験を行います」
アユミ「スゴーイ数!」
ヒロシ「1秒に4回として、1分に240回、1時間に1万4400回……グヘーッ、170時間以上かかるぜ、1日8時間勤務だと20日間以上……大変だなあ」
ホリ「実際は、社員が器械に向かってボタンを押し続けるわけではなく、打鍵検査機が行うわけですから、そんなに大変なシゴトだと同情していただかなくてもいいんですがネ」
アユミ「そうだろうと思ったわ。ヒロシ君、本当にボタンを押すと思ってたの?」
ヒロシ「一瞬、そうかと…」

■踏んでも大丈夫?

アユミ「コーラについてはうかがったんですが、踏んづけた場合…」
ヒロシ「ファイティングスティックは60kgの人が踏んでも大丈夫だって、隊長の調査済みだろ」
ホリ「そのとおりです。君が言うように、体重60kgの人が踏むこと、1.5メートルの高さからラワン材の上に落とすことに耐えられる設計をしていますが、四股を踏むとか、ハイヒールの踵で踏むとかすると壊れることがあるかも知れません。なるべく踏まれないように注意していただきたいですね」
アユミ「そう、うっかり踏んだけど大丈夫でした」
ホリ「踏んでつぶれるよりも、衝撃は怖いんですよ。精密機械ですからいくら頑丈にカバーしていても当然限界はあります。当社のコントローラはご承知のように、鉄板で包み込んだ構造で、初期は変わり者のように見られていました。無骨で洒落気がありませんからね。今では、耐久性、操作性、安全性、安定性などで、多くのユーザーに支持していただいています」
ヒロシ「開発中の失敗とか、会社のスタッフが壊しちゃったなんてことがありますか」
ホリ「ごくマレにね。開発中にゲーム機とつないでテスト中に、ゲーム機本体を壊してしまったことがあったそうです。ユーザーで、コントローラを改造する人もいるようですが、そんなこともあるので改造はやめましょうね」

■犬がかじったら動かなくなった

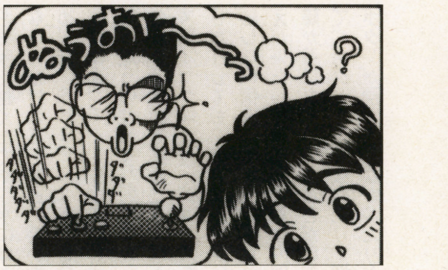
ヒロシ「こんなふうにして壊しちゃったというケースで、修理とか相談とか受けた、おもしろい話がありませんか」
ホリ「ゲームのストレスを、コントローラにぶつけて発散する人がいるそうですね。…で、10階の窓から外へ投げた…なんていうのは修理のほうでは聞いていません。夜中に足元が見えずに、思いきり踏んづけたというケースはあります。操作できなくなっていたのを、使用可能な状態まで修理しています」
アユミ「コントローラに腹を立てて殴ったなんて、メーカーの人やお店の人に言えませんものね。棚から重いものが落ちて来て…なんて言うでしょうね」
ホリ「犬がかじったというのがありましたよ」
ヒロシ「庭でゲームしてたの?」
アユミ「部屋で飼ってるのよ」
ホリ「飼い犬がコントローラのケーブルをかじって、動かなくなったんです。…イヤ、犬じゃなくって、コントローラが効かなくなったんですね。これはケーブルを交換しました。コントローラのケーブルは普通のケーブルより耐久性を高めた作りなので断線しにくいのですが、犬がかみついたら断線の可能性が高いでしょうね。ケーブルの寿命は扱い方次第。ケーブルや電源コードは、①強く引っ張る ②何かに硬く巻き付ける ③極端に折り曲げる　といったことがニガテ。すぐに切れはしないけれど、繰り返すと電線が疲労し、寿命を縮めます。ことに本体や差し込みプラグやジャックとの接続部分は疲労しやすいのです」

■改造による故障は修理しない

ヒロシ「僕の友達で、コントローラを個性的にペイントしてるのがいます。害はありませんか?」
ホリ「ペイントによるトラブルはたまにあります。これも、隙間から入って内部をいためるのが心配です。また、塗装したらボタンが動かなくなったというユーザーがありました。隙間にペイントが入ってボタンを固定してしまったんですね。ほかに、ジョイスティックの中に、砂や釣り用の重りの粒が入ってしまったというのがありました。安定させようと重りを付けたのだと思います。故障した部分を修理しました。当社では改造による故障の修理は基本的にはお断りしています。クリエイティブな発想による改造プランでしたら、開発部宛てにお送り下さい」
ヒロシ「ありがとうございました。具体的なケースを聞くと、通常の使い方なら壊れませんという言い方が、なるほどなあって思えました」
アユミ「これからは踏まれないように気をつけまーす」



⬆ねじる動作が独特の「ネジコン」。耐久性はかなり高い


⬆2500000回ボタンを叩くテストって、人間にも過酷だなあ



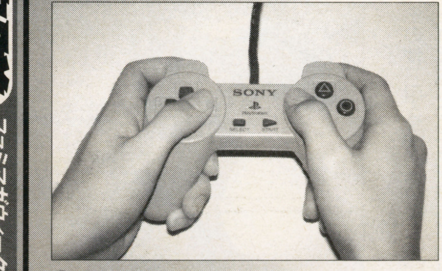
⬆重厚感のある「ファイティングスティック」。写真はSS用のもの



⬆ホリ電機の「リアルアーケードVF」。かなり頑丈に作られているようだ



⬆SSの純正コントローラ。操作性の良さがユーザーに受けている



⬆PSの純正コントローラ。フィット感はもとより耐久性も高い



➡データを保存する「パワーメモリー」。サターンユーザー必携アイテム



➡大ヒットした「バーチャスティック」。酷使している読者も多いだろう



➡サン電子の「サンステーションパッド」写真はSS用。PS用もある



➡マルチコントローラ。『ナイツ』ファンにはおなじみの周辺機器



➡入念な検査のもとに誕生したセガの「レーシングコントローラー」

バナナで釘を打つことができるほどの厳しい寒さでのテスト

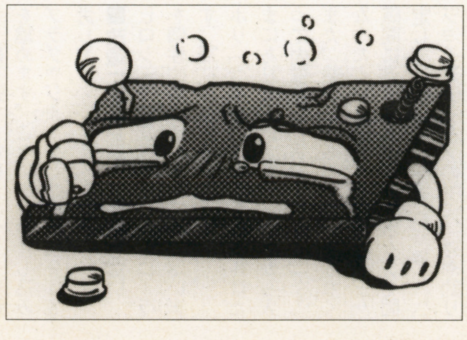
ヒロシ「セガの話を聞きに行く前に、隊長に中間報告しておこう。何か参考になることを教えてもらえるかもしれない…」
アユミ「質問のネタが尽きたので、隊長にヒントを教わっていこうって言うわけね」
ヒロシ「え、イヤ、うん、まあそういったこと…」
タナカ「ホリ電機では、いい話が聞けたようだね。なぜ、この2社を私が選んだかというと、少しずつちがう話題があるからだよ。隊長としてきちんと配慮しているわけだ。セガではユーザーから持ち込まれたトラブルの話はないようだけれど、社内での失敗なんていうのが聞けると思う。他の会社でも、開発中にコントローラの配線をまちがえて、ゲーム機本体を壊しちゃったという話があった。ホリ電機のリポートにもあったけれど改造してはいけないという教訓だろうね」
ヒロシ「教訓が出たところで、アユミ隊員、出発しましょうか」
アユミ「ハイ、ヒロシ隊員、そういたしましょう。じゃ、出発！」
ヒロシ「イエイ、エーイ！」

■酷寒や厳暑にも耐えるテスト

セガ「ずいぶん勉強してきたそうだネ。どんなとき壊れるかなんてことは、もうわかったんだろ？」
ヒロシ「ええ、まあ。予想していなかった扱いで、限度を越した力が加わったときには壊れる可能性があるっていうことかな」
アユミ「電気を使う精密機械だから水ものはニガテということとか…」
セガ「そのとおり、当社の周辺機器も限度を越えた力や、水にはかなわないんだけれど、普通の使い方ならめったに壊れません。ただし各周辺機器によって、トラブルに対する対策が違うのは当たり前だよね。技術のほうで情報を集めたら、バーチャスティックは、万一ジュースをこぼしたりしても、直接電気部品には接触しない構造になっているという答えが来たんだ。ただこれは内部に故障が及ばないということだけであって、ボタンが重くなったり、押したボタンが戻って来なかったりというトラブルはあるかもね」
ヒロシ「耐久力テストで、セガ独特のものがありますか」
セガ「当社だけ独特というのがあるかどうかはわからないけれど、社内規格は相当厳しいですよ。世界のあちこちの国に出荷されるので、それぞれの国の安全規格に沿ったテストもしています。暑い国のためにはとけるような高温の中で、寒い国のためには、凍ったバナナで釘が打てるような低温の中での環境試験もしています。ゲームに熱中すると、力一杯ボタンを押したり、時にはほうり投げたりすることもあるので、激しい衝撃を与えるテストも必要だよね。パワーメモリーを、実際にサターン本体に何万回も差し込んだり抜いたりするテスト…そんな過酷なテストを通って、初めて商品化するんだから、けっこう丈夫ですよ」

■データが壊れないような工夫

ヒロシ「コントローラとパワーメモリーでは、テストもちがうし、対策もちがうわけですよね」
セガ「もちろんだよ。コントローラと同じような耐久力のほかに、パワーメモリーでは、静電気や電磁波によって、中のデータが壊れたりしないような対策が必要だし、誤動作によるデータ破壊がないようにする必要もある」
ヒロシ「アユミ君には難しいかもしれないけど、ちゃんと聞いておいてね。そのうち役に立つ知識だから」
アユミ「私だって大体わかるわよ」
ヒロシ「データを護るっていうと、具体的にはどういうことですか」
セガ「静電気や電磁波を防ぐためにシールドというものを入れるのも、防護のための工夫の一つです」
アユミ「誤動作でデータが壊れるって怖いけど、どんなときにそういうことが起きるんですか？」
セガ「保管している状態では、壊れることはほとんどありません。本体に差し込んでデータを書き替えているときに、無理に引き抜いたりすると中身のメモリーが壊れる可能性があります」
ヒロシ「レーシングコントローラーは、他のコントローラより扱いが荒くなるんじゃないでしょうか。テスト規格もちがいますか」
セガ「当然だよ…」
ヒロシ「なんか僕の口癖をとられちゃったみたいだな…」
セガ「ゴメンゴメン。じゃ、当然そうしています。力持ちの人が熱中して思いきり操作するときの力を数値で表して、その数倍の力で操作しても壊れないように設計しています。その他、耐久性を高めるため、考えられる限りの工夫が施してありますが当社独自のノウハウなので、具体的な紹介はできません」
アユミ「その他に、セガならではの技術もいっぱいあるんでしょうね。具体的に紹介できないとしても…」
セガ「なんか、からかわれてるみたいな気がするな。でも、独自に開発した技術っていうのは、この世界ではとても大事なんですよ。それで公開できない部分もあることは理解してくださいね。ご存じのように、当社は業務用のゲーム機に長いキャリアがあります。業務用のゲームを家庭用ゲームにするということがある



➡丈夫な周辺機器だって、大切に扱ってほしい

ように、いわば実地にゲームセンターなどで使われて、定評のあるノウハウを家庭ゲームの機器にいかすことができるのは強みですね。バーチャスティックなどはそのいい例でしょう。操作性も耐久性も業務用に引けを取らないコントローラが実現できるわけです」

■負けてぶん投げた人がいます

ヒロシ「開発中とか、テスト中…その他のケースで、セガのスタッフが失敗した話なんて、聞かせてもらえますか?」
セガ「パワーメモリーを発売してから、一時期、品薄になってしまったことがあります。ユーザーの方にご迷惑をおかけしたので、質問の意味とはちょっとずれるけれど、失敗といえるでしょうね。スタッフのほとんどがサターンの方向キーが一番操作しやすいと思っているので、指に大きなタコができてしまった…というのは失敗とはちがうのかな……」
ヒロシ「会社で、指にタコができるほどゲームをやるんですか?」
アユミ「ヒロシ君、うらやましいんでしょ?」
ヒロシ「そりゃそうだよ。タコができるほどゲームしてみたい!」



⇧コントローラ争奪戦は、仕事への熱意?
それとも…

セガ「ケーキ屋さんが毎日味見するのと同じようなものでしょう。それが仕事なのですからね」
ヒロシ「じゃあ、嫌々やってるんですか。もったいない!」
セガ「嫌々ってことはないでしょうね。『デイトナUSA』や『セガラリー』が出た時は、社内でレーシングコントローラが奪い合いになってしまったりするんですから」
ヒロシ「仕事といっても、楽しんでもいるんだ。やっぱりうらやましいなあ」
アユミ「熱くなっちゃう人もいるんですか?」
セガ「いるようですね。『バーチャファイター』の対戦ゲームで負けて、バーチャスティックを思いきりぶん投げたスタッフがいたみたいです」
アユミ「スゴーイ!」
ヒロシ「で、壊れました?」
セガ「手前味噌みたいだけれど、壊れなかったそうです」

■周辺機器の開発もすすむ

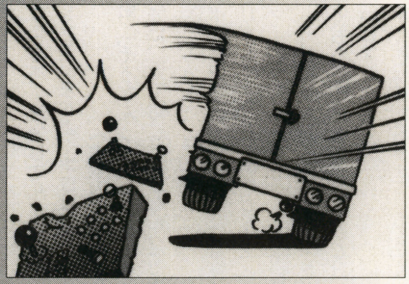
ヒロシ「周辺機器が次々と新開発されると、耐久性もどんどんよくなりますか?」
セガ「もちろんだよ、イカン! うつっちゃったかな。ユーザーの皆さんの声は、新製品開発に必ず盛り込んでいくので、当然、前よりもすぐれたものができますね。また、新しい機器で快適にプレイするゲームも充実させる。『ナイツ』というゲームに対応するのがマルチコントローラ、通称マルコンだけれど、この冬にはナイツの続編『クリスマスナイツ冬期限定版』が出るから、マルコンの活躍の場が増えるわけだね」
ヒロシ「ますます快適に、ますます頑丈になるわけですね」
セガ「周辺機器のタフネスについては、この業界は十分頑丈に作るクセがあるんじゃないかと思うね。なにしろ、ガリガリとスティックを使い、バンバンとボタンを叩き、熱中するとコントローラをぶん投げちゃうスタッフが作ってるんだからね」
アユミ「自分を規準にすると、頑丈に作るしかないんですね。私みたいにおしとやかにゲームをしてるのが開発すると、こわれやすいのしかできないんでしょうね」
ヒロシ「踏んづけたり、コーラをかけたりする対策は講じるけどね」
アユミ「このへんの発言はひとりごととして聞き流してください。セガエンタープライゼスには、この前の新宿ジョイポリスのときにもお世話になりました。今回も、いろいろありがとうございました。また、いろいろと教えてください」
セガ「きみたちと話して楽しかったよ。タナカさんによろしく」

象に踏ませるテストをしないのはどうしてなのか

タナカ「じゃあ今回のまとめをするね。取材とリポートの感想から聞いていこうか…」
ヒロシ「僕、ちょっと白けてるんです。手応えがなかったっていうのかなあ。その原因の一つは、壊れた実例が少なかったことかもしれない。スーパーマンに健康法を取材したような…感じかな」
アユミ「もっと壊れやすくできてれば良かったっていうの?」
ヒロシ「そうじゃない。そうじゃないけど…。それから、一所懸命取材してまとめたけど、実は、……使用する状況に即して、しっかりテストをしているから、普通の扱いではめったに壊れるものではない……ということばで全てを語り尽くしているような気がするんだ」
タナカ「うーん、ヒロシ君としちゃ大演説だな。その気持ち、わからないでもないが…。アユミ君もそう思うかね?」
アユミ「私は全然ちがう。私は、ゲーム機本体もそうだけれど、コントローラなどは、機械というより何かをするための道具のような気がしていたのね。箸とか金槌とか…みたいな。でも、コントローラ一つを見ても、考え抜かれて、磨き上げられた機械だと思うと、変な表現だけれどいとおしくなっちゃう」
タナカ「私は、愛用のハサミとか、茶碗とか、道具もけっこういとおしいけどね。でも、言わんとするところはわかるね」

■必要十分な範囲のテスト

ヒロシ「どんなテストもパスして、壊れない機械なんて、いとおしいより憎らしいよ。アユミ君と逆に、今までいとおしかった機器が、憎たらしくなった気もする」
タナカ「どんなテストもって言うけれど、必要な状況にあわせてテストしてるんだよ。60 kgというのは大人の体重かな。人が踏んでも大丈夫というテストはしているが、象がふんでも大丈夫かどうかはテストしていない。1.5メートルの高さから落とすテストはしているが、ヘリコプターから落とすテストはしていない。なぜならそんな強度は周辺機器には要求されてないからだ。自動車なら象を乗せるテストに意味がある。金庫ならヘリコプターから落とすテストに価値がある。しかし期末テストで、中学生に高校の問題は出さないよね。つまり、中学生に高校の問題を解く能力が要求されてないからだ」
アユミ「いとおしさを感じるのは、そこかも知れません。ユーザーのことを考えて、精一杯努力しているような気がするんです。努力してるのはメーカーの人で機械じゃないって、ヒロシ君は言うかもしれないけど、私にはメーカーの人の努力は見えないから、機械が努力しているような気がするんです」
ヒロシ「うん。そういうことか…」
タナカ「私は、とても大切なことを今回取材してくれたと思っている。コントローラ一つでも、その本来の機能以外に、必要な条件、状況、環境にふさわしい強度、耐久性などを考えて作られている。もちろん、その強度などには限度があって、その限度を越す力が加わると壊れる可能性があるということ。それは、あらゆる機械、構造物について共通の事実なんだね。この取材からでも、ゲームをすることからでも、それが感じ取れたら素晴らしいと私は思っているんだ」
ヒロシ「わかるような気がしてきました。そう考えると、リポートを書き直さなくては…」
タナカ「そうして、キミの大嫌いなお説教に書き直すのかね? もう一度読み直してごらん。けっこういけるリポートだと思うがね」
アユミ「これというのも、機械に無知な私がいたからヨ」
ヒロシ「必要な無知にも限度があると思うけどなあ!」



⇧いかに頑丈でも、限度を越せば壊れるのは当然

●担当者紹介●

マモー：本格的な冬が到来する前に、バイクでどこかツーリングにでもいきたい、と思う今日このごろ。しかし、休みがとれない…。誰か俺に休みをくれい！

影ロー：『新スーパーロボット大戦』の音楽が聞こえてくるたびに、仕事を中断してモニタの前にいってしまう。発売日が楽しみだけど、年末に出るとは…。でも絶対買う。

ポン助：『サクラ大戦』の歌がカラオケに入ったらしい。てことは『サイキックフォース』とかも？

今週の喜怒哀楽 1点

携帯電話で話をしている小学生を見かけた。小学生の分際で携帯電話をもつんじゃねー！（兵庫県／ティガ）影「うんうん。PHSの方が基本使用料金安いのにね」ポ「でもつながりにくくありませんか？」マ「ていうか、小学生がそういうもんを持ち歩くのが変だ、って話じゃなかったか？」影「あ、そうでしたね。ポケベルくらいにとどめときますか？」ポ「安くなりましたしね」マ「なんか違うぞおまえら」

ウッキー、寒くなってきたぞー
でも心は寒くなっちゃだめだ！
夕日に向かってスリッパで小走りだ！

FMW投稿バトルロイヤル

ファミマガウィークリー

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ポン助「いやぁ、たいへんだったんですよ、影ローさん」
影ロー「どうしたんっすか？」
ポ「3日前、原稿書くDOS／Vマシンの通信関係が壊れちゃって」
影「そりゃあ、たいへんっすね」
ポ「ハードディスクと6時間格闘したんですけど、ラチが開かなくて。しょうがないんで朝まで待って、ハードメーカーのサポートセンターに電話したんですよ」
影「ふむふむ」
ポ「そしたらね、オネーさんが出て来て、ボクのいうことを聞いてくれるんですよ、フンフンって」
影「そりゃ、仕事だから」
ポ「そうなんですけどね、で、1時間以上スッタモンダ電話で話したんですけども」
影「それで、どうなったの」
ポ「オネーさんの名字はナカジマさんでして」
影「パソコンがどうなったか聞いたんですけど」
ポ「接続しているモデムのハードに問題があったかもしれなくて、モデムを新しいのに変えたらなんとかなりました。そのサポートのオネーさんって、1日に30件以上の質問を受け付けることもあるんですって」
影「マモーさんの『オマエ・オマエら』っていう回数も、だいたい1日そのくらいっすよねー」
ポ「そうそう。そんな感じ。もう口グセだから」
マモー「オマエら、また編集部のスミで何だべってんだ！　仕事しろ仕事！　もう年末進行なんだからな、いつもの3倍働けー！」
ポ「ほれほれ、もうオマエらが来た来た」
影「今日、オマエらの数、数えてみましょうかね」
ポ「やりましょうやりましょう」
マ「こっち来て、はよ原稿書けよオマエら（2）は」
影「はいはい、今いきますっす」
ポ「すっすって、いいにくくありません？　影ローさん？」
影「ちょっとだけ」

フリーなトーク 2点

マ「さあ、いろんな胸の内を聞かせていただこう」

最近、就職したせいもあって、ゲームをする時間が減りました。専業主婦だったころは、朝の4、5時から、数時間も遊んでたのにィ。もう、そんなことしたら壊れる！ ああ…アークのⅠもクリアしていないのにィ。Ⅱが出るまでにやりゃーいーやと思ってトロトロしてたのがこのザマ。ごめんよアーク…（でも心の中ではイーガ様ラブ）

（大阪府／みゆきのお母さん）

ポ「『みゆきのお母さん』さんは、語尾の小さい文字がカタカナとひらがなと混在していますね」
マ「オマエ（3）は、ほんとに細かいところの揚げ足を取るな」
ポ「すいませんこってす」
影「しかし、朝の4時、5時からゲームをするってすごいっすね。眠くならないんでしょうか？」
ポ「ボクの先輩の奥さんとかで、夜中の2時ごろからゲーム始めて、ズームイン朝とか見ながらまだゲームして、9時ごろから寝て、夕方起きて、ダンナさんのめんどうみないっていう人いますけども。でもうまくいっているよーです」
マ「なんじゃそりゃ」
ポ「しかし、『みゆきのお母さん』さん、壊れるって、ねえ。壊れるって…ちょっと失礼します」
マ「おいおい、何なんだオマエ（4）は一体？」

マモーさん、影ローさん、チョビヒゲ改めポン助さん、こんにちは！　ところで、創刊初期の投稿ページの担当者さんって大変なのですね。ハガキの数が少ないから（そのうちどんど増えていくんだけど）、自分のネタで広いスペースを埋めているのは「ああ…苦労してんだなぁ」と涙をさそいますよ…ホロリ。

（大阪府／霜月みぜる）

影「そうなんっすよ。軌道に乗るまでは、人工衛星と同じなんっすよ」
マ「なんじゃ、その例えは」
ポ「最近ではおハガキの数も多くなりまして、うれしいかぎりで」
マ「しかし油断をしていてはいけない。どんどん面白いおハガキを送ってもらう環境を作っていかなければいけないからな」
ポ「明日は雨だな…」
マ「なぜだ？」
ポ「珍しくいいことをいうから」

えーそれでは、家のオヤジにひと言、いわせてもらいます。『トイレのカギくらい閉めろ！』以上。こんなことでもいいの？（福島県／睦月）

影「いいんです。このコーナーはそういうコーナーです」
ポ「オヤジさんの気持ちもわかるなあ、なんとなく」
マ「何がわかるんだ？」
ポ「やっぱりトイレくらいは、開放感いっぱいでしたい」
影「でも、睦月さんも、ノックしなきゃノック。コンコンってしときゃあいいわけですよ」
マ「そうだな。ノックをしてそれで返事がないのなら、そりゃオヤジさんに非があるが、ノックをしなかったのならば、これはケンカ両成敗ということかもな」
ポ（ケンカ両成敗ってねえ、あんたその例え……）
マ「オマエ（5）何か、コソコソいってたか？」
ポ「イイエイイエ、何もいってはおりませんことでございます」
マ「うるさいよ、オマエ（6）は」

おのれ～会社！　11月3日に仕事なんか入れるんじゃねぇ！　おかげでエキスポにいけなかったじゃないか（怒）。　（香川県／ド≡チャ弐）

影「エキスポって、大阪万博のことですかね？」
ポ「んなわけないじゃないですか。つくば博っすよ、つくば」
マ「オマエら（7）アホか！　この前のPSエキスポのことだろ。本誌でも特集組んだじゃないか！」
ポ「この方、香川県からいらっしゃるつもりだったんですか？　千葉の幕張まで？」
マ「別に不思議はないだろーが。一泊して、帰りにディズニーランドいってもいいし」
ポ「ホテル、いっぱいですよ」
マ「また、わけのわからんこというなってばよう」
影「やっぱ、ゲームの力ってすごいっすねぇ。ほんまに」
マ「妙な感心の仕方するな」



⬆（青森県／十握真鐵）ポ「日本人なら、しょうゆ味でもいいのでは？」マ「じゃあ、食べてみろよ、作ってやるから」ポ「お使いいってきまーす」マ「逃げるな！　影ローもじゃ！」

勝手に略すな 1点

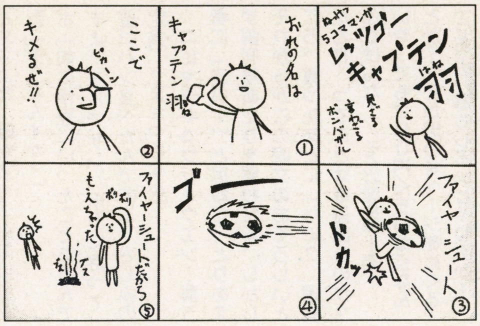
最近(?)出たネーム倶楽部ってやつ、略すと「ネークラ」になるのかな？　…なんかちょー変ってカンジ？　みたいなー。（東京都／きさらぎ浅葱）影「っていうかー、すごい、ほんとに暗そうー」マ「あーイライラする！　そのしゃべりかた今すぐやめろ！」ポ「いやがってますね。シャレの効いた投稿だと思いますが」マ「影ローだとムカツク」影「すいません。みたいな」マ「ぷち。あぺ！」ポ「お、ひさびさの地獄突き」

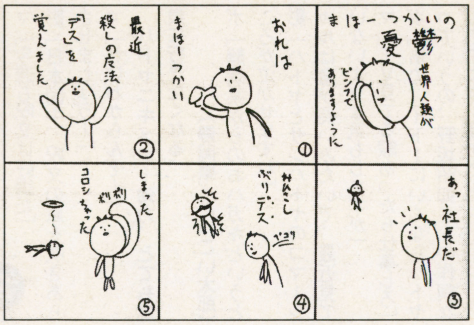
ひと言フリーク 1点

友人と健康ランドにいき、並んで体を洗っていたとき。彼の背後にせっけんのアワまみれの男が立ったかと思うと、友人に後ろから抱きつき、体を上下に動かしはじめた！　悲鳴をあげる友人。爆笑するわたし。男「ごめんなさい、友だちかと思って」どんな友だちだ。友人は受付で、「入れ墨してるヤツだけじゃなく、ホモも入れるな」と抗議した。よほどショックだったらしい。（埼玉県／加熱黒須）影「またホモネタすか!?」ポ（嫌なら載せなきゃいいのに）

まんがでポン 3点

マ「今回は、まんがでポンのコーナーも開催する」
ポ「そんな大層な」
マ「イラストコーナーはもりだくさんであるが、まんがでポンはその勢いに少し負けているのが現状だ」
影「イラストコーナーの人、こっちにも浮気してくださいっす」
マ「浮気ではいかんのだ。本気で投稿してきてほしいぞ」
ポ「しかし、なんですかピョータンズさんのまんがは」
影「この方は、ずっとこのノリで描いてきてくれているんです。今回は小特集という、イキなはからいにしてみたっす」
マ「絵柄がこういう感じなら、ネタが命だからな。この路線でいくのなら、ネタ・オチでがんばってくれ。うまい絵がいいかっていうと、まんがの場合は少し違うからな」
ポ「なんかねえ、少年誌とか見てると同じような絵柄が増えてきているような気もしちょります」
影「そういう絵柄がウケてしまうからじゃなかとですか？」
ポ「そやけどもやな、編集部で方針決めたら、それでええがな」
影「しかし、ばってん」
マ「オマエら（8）いいかげんにせい！　ここで、まんがについての朝まで生テレビするな。ここのページは、ヘンな読者コーナーを構築しようとしているのだ。いろんな既成概念にとらわれることなく、伸び伸び伸びとぉ、そしてまたぁ」
ポ（選挙演説、始まったでー）
マ「聞けぃ！」
影（眠くなるっす）





⇨（神奈川県／ピョータンズ）2本一挙掲載の大盤ぶるまいです（影ロー）



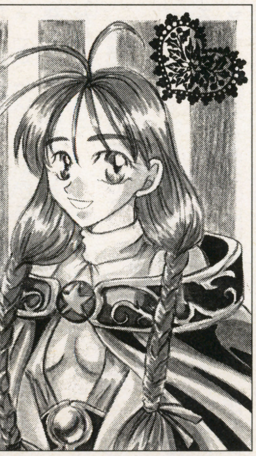
⇨（大阪府／めいふぁ）よーわかったよーで、わからんのも一興だ（ポン助）

拝啓○○様 1点

2号の西井龍人さんへ。徳間書店インターメディアの本は全て買っている、とのことでタイトルを挙げていましたが、「PC Engine FAN」が抜けてます。忘れないで。なんか、悲しい。スタッフの方もフォローくらい入れてくださいよ。（北海道／虎）影「同様のお便りを多数いただきました。ほんとにすいませんでした」マ「不定期刊行になってしまったけど、みんなよろしくね」

フリーイラスト 3点

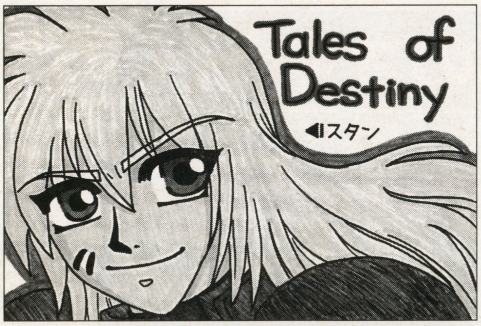
影「今回は謝恩増量すね」
マ「なんだ、そんなミロみたいなこというな」
ポ「ミロって、増量キャンペーンしてるんですか？」
マ「知らん」
ポ「そんな、せっしょうな」
影（イラスト増やしたほうが、我々の原稿量が減るから、実にラッキーっす）
ポ（そうなんだよねー）
マ「何をオマエら（9）、目線で話をしているのだ？　ん？」
ポ（マモーさん、このパターンで持ってくと、必ずオマエらっていうのが、かわいいところだよね）
影（そうっすよね。これで稼げる稼げる（何が？））



⇧（東京都／このや）色鉛筆の柔らかさが、琴線に触れたです（ポン助）



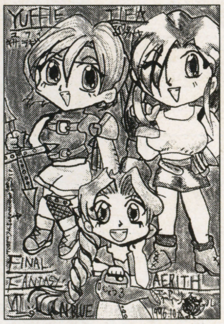
⇧（福岡県／島剛）これ、気に入ったなあ。オッケーオッケー（マモー）



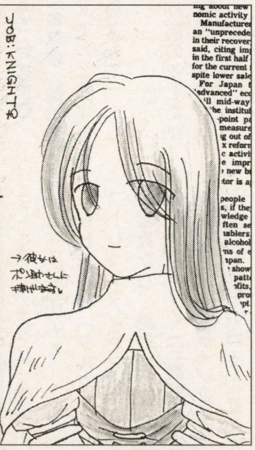
⇨（徳島県／れおな）投稿っていう感じの素直な雰囲気がいいっす（影ロー）



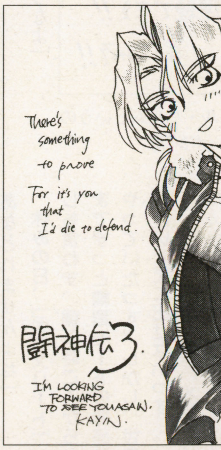
⇨（三重県／若林清香）『アーク「」』やってます。やること多いです（ポン助）



⇨（栃木県／猫森ブルー）小学5年生なの？　やるもんですなあ（影ロー）



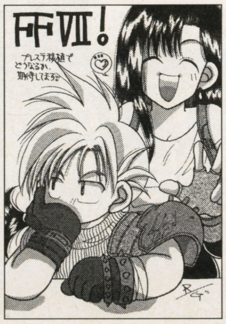
⇧（東京都／きさらぎ浅葱）捧げますといわれても絵じゃなあ…（ポン助）



⇧（大阪府／みゆきのお母さん）あら奥さん、絵もほんとお上手（ポン助）



⇨（徳島県／深津まゆこ）いろんなジャンルの絵に挑戦してみてね（マモー）



⇨（埼玉県／アール・グレイ）なかなか手慣れてますね。トーンいっぱい貼ってあって…（影ロー）

お悩み相談室 1点

アメリカンドッグの正体は下の固いところですか？（兵庫県／ティガ）影「惜しい！　野茂がノーヒットノーラン寸前で清原に打たれたときくらい惜しい！　正解は食べおわった後、棒の下の方にこびりついている物体がヤツの正体であり、他は単なる食物。…なんて答えはしてあげません」ポ「期待どおりに答えてますよ。総統から文句来ないといいですけど」マ「ほんと、早いもん勝ちのネタだな」

今週の蜘蛛の糸 1点

FMWを買いにいこう！　と靴をはこうとしたら、中に子供の手のひら位の大きな蜘蛛が入ってて、知らずにはいちゃいました…。後は語りたくない…。（神奈川県／上海りるりる）影「このコーナー名にぴったりの出来事っすね」マ「それは今週、ダジャレのコーナーなくした俺へのあてつけかな？」影「いえ、ボクの大好きなコーナーをなくしやがってくださったことなんて、全然気にしてないです。ははは」マ「そうか。ははは」ポ「2人とも、目が笑ってませんが」

効くぜ呪文君 2点

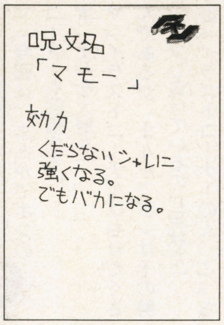
マ「今週も呪文は好調だ」
影「日本国中、呪文の嵐を吹きあらさせましょう！」
マ「わけわからんぞ！」

ハトヤニキメタ…効力、とても温泉に行きたくなる。
（静岡県／どっこい太郎）

ポ「静岡県からのおハガキというところが泣かせますね」
影「ハトヤとサンハトヤのコマーシャルは息が長いみたいで。最近見ていないような気もしますが」
マ「TV見てる暇あったら仕事しろ」
ポ「あの、イトーにいくならハトヤっていうの、野坂昭如さんの作詞なんですよね、確か」
影「そうなんすか？」
ポ「前に伊豆にいったことあるんですよ。そこでサンハトヤに寄って、昼ゴハン食べたんですよ。さしみの定食、うまかったなあ」

ニヒャクキュウジュウエン…買う者に「安い！」と思わせ、とりあえず創刊号あたりを買わせる。しかしそれからがこの呪文のおそろしいところ。買ったあとに「なに？　週刊だと!?　ってことは毎週出るのか？　ふざけんな！　そんな金ねーぞ！　いや、でも290円くらいならなんとか…」とか思わせページをめくる。「うお！　おもしろいじゃねーか！　つまんなかったらやめようと思ってたのに！」という、世にも恐ろしい呪文。
（埼玉県／いる魔綾瀬）

影「ちょっと宣伝的な採用でした」



↑（神奈川県／大野謙一）だれだ！　こんなのを採用したヤツ！（マモー）

ホラふき三太夫 2点

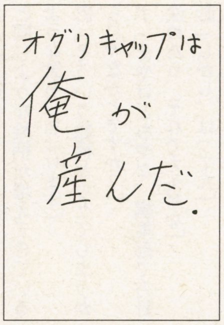
マ「さあ、ホラを吹いてもらいましょうかね」

家の『アクアノートの休日』ではクジラの近くで音を鳴らすと、そのクジラは突然暴れだし、数分間もだえ苦しんだあと自爆します。
（東京都／ぺぺぺぺぺ）

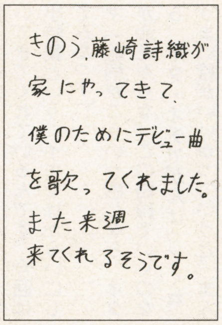
影「豪快なウソですな」
ポ「むちゃくちゃな人ですね」

この前、山登りをしていて道に迷ったとき、ファイト一発のお兄さん2人組に助けられたよ。
（神奈川県／青汁）

影「やっぱ、上半身ハダカみたいな感じだったのかな？」
ポ「できてるんですかね？　その2人組は」
影「ほんとにいろんな山とか荒地にいそうでコワイっす。ところで、栄養ドリンクって効きます？」
ポ「しょっちゅう飲んでるとだめだけど、ときどき、ほんとに疲れてる（徹夜明けとか）ときに飲むと、ちょっといいかも」
影「じゃあ、ちょっと薬局にいってきまーす」



↑（京都府／ヒゲ）ということは、キミはホワイトナルビー？（ポン助）



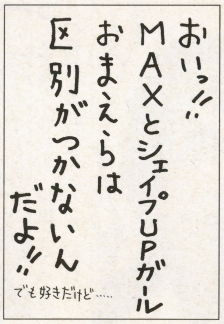
↑（東京都／ぺぺぺぺぺ）でも、同姓同名の他人だったりして…（影ロー）

ブラボー！　ブラザー!! 2点

マ「さ、何でもいいから、一発ネタを仕込んでいただきましょうかね、今回も」

麻婆豆腐はじめました。
（東京都／時山史貴）

ポ「これねえ、よく考えるとおもしろいんですわ」
マ「この表示があるのは何屋かっていうと、やはり食べ物屋だと思うんだよね。冷めんとか冷やし中華とかならこういう張り紙見るんだけど」
ポ（そんなマジで解説しても、つまんないのに）
マ「オマエ(10)、何かいったか？」

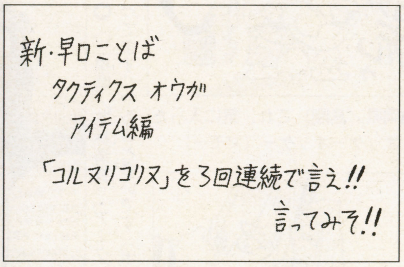


↑（愛知県／浦本浩司）MAXとシェイプは区別ついたほうが…（影ロー）

ポ「フッフッフッフッフ」
マ「気持ちの悪いやつ！」

俺はときメモラーだ。同志求む。
（青森県／蒼神紅）

ポ「だから、ときメモって略すと、コナミの開発の人が怒るって」
マ「知らんがな」
ポ「ある種、当たり前のことだが、すごい数が集まるんでしょうね」
マ「ほんとの恋愛もしろよ」
ポ「ドキッ」
マ「口で効果音いうなよ」



↑（埼玉県／其之壱）プロコル・ハルムというのも意外といいにくいものです（ポン助）

高崎山のボス 2点

マ「さあ、アナタは一体何にはまっているのかな？」

NHK教育「グルグルバックン」ストレッチマンのコーナーは爆笑！　一度見たら、絶対忘れられません。いやマジで。
（三重県／川西正臣）

ポ「NHK教育って美人のオネーさんが結構出るんでなかなかあなどれませんよね」

休みの日、『デカスリート』で昼めしも食わず、朝7時ごろから夕めしまでずっと練習モードの棒高跳びをやってたっす。しかし、世界新記録はいまだに出せないっす…。
（埼玉県／メネチンジャ）

ポ「なんか、この投稿、時系列がバラバラじゃありません？」
マ「最初の昼めしというのがいかんのだな、きっと」
ポ「こういうタイムもの、はまるとこわいんですよね」
マ「そうだな」
ポ（ち、今日はオマエらは10回か）

投稿のオキテ

マ「というわけで、今週はイラストをメインに紹介していったけど、どうだったかな？　最近文章に比べてイラスト投稿の方が勢いがあるんだ。文章ネタで勝負する人、がんばってくれ」
ポ「要望の多いカラーページですが、イラストについてはCOMINNG SOONというページの柱に掲載してます。ポイントは加算されないんですが、カラーで勝負したい人はこちらへどうぞ。詳しくは153ページをご覧ください」

現在の順位

1位	きさらぎ浅葱	11P
2位	みゆきのお母さん	10P
2位	開花宣言	10P
4位	ピョータンズ	8P
4位	みん	8P
4位	大野謙一	8P
7位	アール・グレイ	6P
7位	めいふぁ	6P
7位	深津まゆこ	6P
7位	蒼月ひかる	6P
7位	恋の試練	6P

今週はイラスト特集ということで、派手にポイントが配られ、結果、イラスト描きのかたが上位に目立つようになりました。イラストは競争率高いですよ、ほんとに。

影「話はかわって、ペンネームを使用している人は、本名の側などわかりやすいところに、はっきり書いてください。また、基本的にペンネームは変更してほしくないです。集計時に混乱するので…。どうしても変えたい場合は、ハガキに明記してくださいねー」
ポ「投稿の際は、住所、氏名、ペンネーム（あるなら）、電話番号をハガキに書くことをお忘れなきように」

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

編集部一澄んだ瞳をもつといわれるH兄ィに、スナック菓子をいただきました。が、これが言葉では表現できないほどまずい。きっと悪気はないんだろう、と無理して「うまいっすねー」とかいっときました。嬉々としてFMWだけでなく、他編集部にまでお菓子を配って回るH兄ィ。実は他の人が買ってきたみやげがあまりにまずいので、おもしろがって配り歩いていたらしい。みんな、あの瞳にだまされちゃいけないんだ！　まじで反則っすよ。

攻略

Stand by OK?

戦闘準備！

新人パイロットは必見！ オペレーションムーンゲート完遂マニュアル発動!!



基本中の基本から、実戦まで戦闘技術レベルアップのための知識、テクニックを徹底解析！

格闘アクション　電脳戦機バーチャロン
セガ
SS　11月29日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応
同画面対戦可能（2人まで）

電脳戦機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
バーチャロン

基本操作解析編

バーチャロン初心者は必見！ 基本を押さえて勝率アップ！

意外と理解できていないのが、基本操作についてだろう。ただ適当に操作しているだけでは、いつまでたっても上達はしない。ここでは基本操作の詳しい内容について解説していく。なお、操作方法の説明についてはツインスティックでの場合を基準とする。

旋回

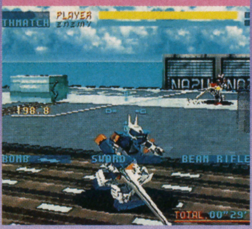
使い勝手が悪い

その場で立ち止まって自機及び、視点を360度回転させる。敵を見失ったときや、自分の進行方向を決めるときなどに主に使用する。なお、自機の旋回の速度は画面内に敵がいると遅くなり、いないと速くなる。また、旋回中にダッシュボタンを押すと、通常より旋回速度の速い高速旋回を行うことが可能。また、レバーの片方を前、もう片方を左右どちらかに入力することで、相手が視界内にいると相手に向かって前進し、視界内から消えると旋回を行うという特殊な動作ができる。

旋回の長所・短所

長所	短所
まったく移動せず自分の周辺を360度索敵することができる	旋回中は完全に無防備になるため相手からの攻撃を受けやすい

高速旋回



↑通常の旋回より素早く旋回するため、スキが少ない

ダッシュ

もっとも重要な基本操作

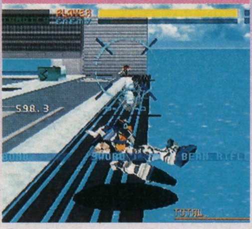
全8方向に通常移動よりも速い速度で移動する。主に攻撃回避や相手との間合いの調節などに使用することになり、使用する頻度は非常に高い。ゲーム中で最も重要な操作の一つだ。

ダッシュのスピード、移動距離は各機体ごとに異なる。また、ダッシュしたあとには一瞬だが硬直時間が存在するため、意味のない使用は控えること。また、ダッシュ中に攻撃することにより、ダッシュ攻撃をすることが可能。これはその名の通り、ダッシュしながら攻撃を行うもので、相手の攻撃を回避しつつ攻撃をすることができる。ダッシュ攻撃はダッシュする方向によって、同じ武器でも攻撃時の弾数や発射方向、攻撃力などが変化する。ただし、ダッシュ攻撃のあとにはかなり長い硬直時間が存在するので、こちらも必要なときのみ使用するように。

ダッシュの長所・短所

長所	短所
素早く移動できるので、相手の攻撃などを避けることが可能	ダッシュ終了後にほんのわずかだが硬直時間がある

ダッシュ攻撃



↑ダッシュ攻撃は自動的に相手の方向を捕捉して攻撃するぞ

ジャンプ

これなくして勝利はない

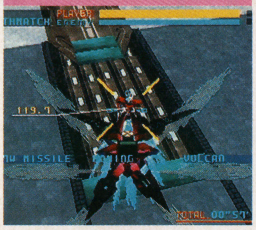
一定時間空中へ飛び上がることができる。ジャンプすることで敵弾を回避することも可能。また、ジャンプをすると自動的に相手の方向を向いてくれるため、即座にロックオンできる。このため敵を見失ったときなどに、旋回の代わりとして使用できるのだ。

ジャンプ時の高さや、空中での移動距離は各機体ごとに異なる。なお、ジャンプ中に攻撃をすることで、ジャンプ攻撃が可能。これもダッシュ攻撃と同じように、同じ武器でも攻撃力や弾数、発射方向が通常の攻撃と異なる。しかし、ジャンプ攻撃後は空中での移動は可能だが、ほかには何もできず無防備な状態になってしまうという弱点もある。

ジャンプの長所・短所

長所	短所
攻撃を回避できるうえ、相手を一瞬でロックオンできる	ジャンプ中は一部の機体以外は自由に動けず、攻撃の的になる

ジャンプ攻撃



↑そのまま相手の頭上から攻撃を仕掛けることができるのだ

相手をロックオンする



↑相手を見失ってもジャンプすれば一瞬でロックオンが可能だ

しゃがみ攻撃

攻防一体の攻撃

次のガードと同様に地上で両方のレバーを内側に倒し、同時に攻撃することでしゃがみ攻撃ができる。機体によっては敵の攻撃を避けながらの攻撃が可能だ。

しゃがみ攻撃の多くは弾道が放物線を描くようにして飛んでいくので、障害物を越えての攻撃が可能になる。他にも武器の誘導性能が上昇したりと武器によって性質が変化する。また、全体的に対空性能が高くなるので、ジャンプ中の相手を攻撃するのに有効だ。しかし、攻撃後に硬直時間があるのが欠点。なお、左右へ移動中にしゃがみ攻撃をすることで、移動しながら瞬時にしゃがみ攻撃をすることができる。

しゃがみ攻撃の長所・短所

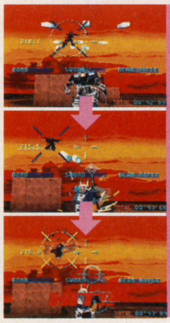
長所	短所
相手の攻撃を避けながら攻撃でき、対空武器としても使用可能	しゃがみ攻撃後にわりと長い硬直時間が存在する

相手の攻撃を避けながら攻撃



↑ドルカスなどは体勢が低くなるので攻撃を回避できる

対空攻撃として使用



↑空中にいる相手にしゃがみ攻撃をすればこのように撃墜することも可能

ガード

近距離戦での基本

ダブルロックオン（後述）時に、両方のレバーを内側に倒すことでガードができる。ガードをすることによって敵の近接攻撃の直撃を防ぐことが可能だが、少しダメージを受けてしまう。また、敵がこちらをダブルロックオンしていても、自分のダブルロックオンの距離内に入らない限りガードできない。また、ガードでは遠距離攻撃を防ぐことはできない。

ガードの長所・短所

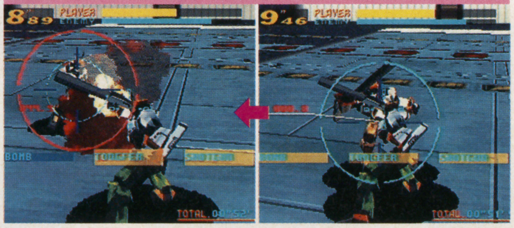
長所	短所
相手の近距離攻撃の直撃を防ぐことが可能	あくまで近距離攻撃しかガードできず、遠距離攻撃には無意味

遠距離攻撃には無効



↑ガードの姿勢はしているがダメージはもちろん受けている

正面からの近接攻撃を防げる

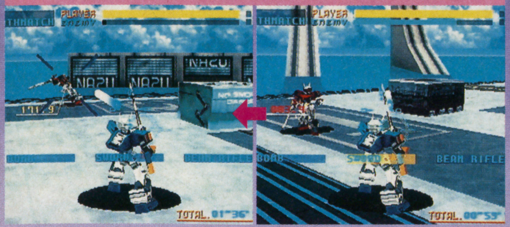


↑このようにガードさえすれば近距離攻撃のダメージはほとんど受けることはない。なお、ガードはし続けることもできるぞ

遠距離攻撃の基本
ロックオン

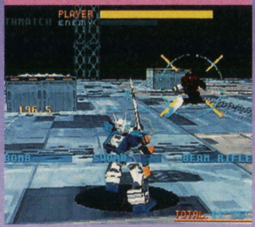
画面中央にある固定照準に敵が存在すると、ロックオンサイトで敵を捕捉する。この状態をロックオン状態という。この状態だと相手が画面内にいる限り、追尾性能の高い武器はもちろん、追尾性能の低い武器も相手方向に向かって発射される。しかし、ロックオンをして発射した武器は、発射時点に相手がいた場所を攻撃するので、相手が回避行動を行った場合は当たらない場合が多い。そこで、相手に当てるには相手の硬直時間をねらうのが一番効果的な方法である。なお、相手が離れてこちらの視界から消えると、ロックオンは解除される。

攻撃が相手を追尾するようになる



↑ロックオンしていない場合は攻撃は自機の正面へそのまま飛んでいくが、ロックオン状態なら相手のいる方向を捕捉して飛ぶ

ロックオン状態



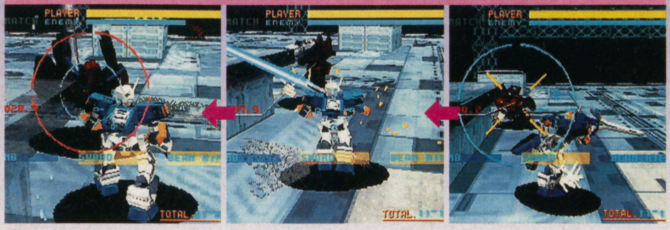
↑ロックオンサイトが相手に合っていればロックオン状態だ

近距離戦への第一歩
ダブルロックオン

自機と相手の距離が近い状態でロックオンをすると、ロックオンサイトが二重になりダブルロックオンができる。この状態で近距離攻撃が可能になる。近距離攻撃とは近距離用の武器を用いての戦闘で、この状態では近距離攻撃が可能な武器のゲージが黄色く変化し、原則的にこれらの武器は近距離攻撃用の武器にチェンジする。

近距離攻撃用の武器にはそれぞれ使用可能な距離が決定されていて、その距離内で使用すれば遠距離攻撃と同じように相手を追尾して攻撃できる。しかし、ダブルロックオン中でもその距離内で使用しないと、相手を捕捉せずにあらぬ方向を攻撃してしまう。なお、使用可能距離は機体ごと、武器ごとによって異なる。

ダブルロックオンからの近接攻撃



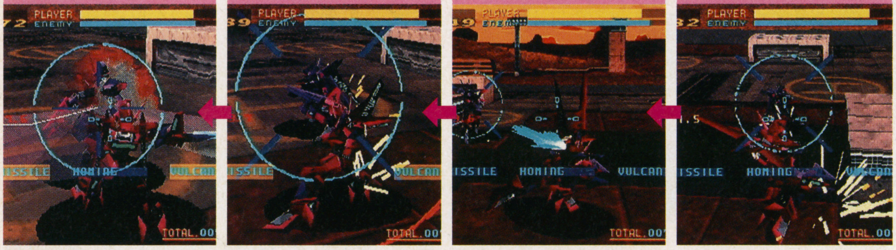
↑まず相手に近づきダブルロックオンをして、そのまま使用可能状態の武器で攻撃をする。すると、自動的に相手のいる方向を捕捉して近距離攻撃を仕掛けることができる。

VIRTUALON
まとめ

これまでに解説したことは、戦ううえで必要不可欠なものであり、すべての基となっている。すべてを身につけなければ生き残ることはまず無理だろう。これら一つ一つを巧みに組み合わせることで、一つの戦術パターンが可能になるのだから。ここでは連続写真でその一例を挙げておこう。

しかし、これらはまだあくまで基本。より高度な戦闘を行うには更なる知識とテクニックが必要となってくるのだ。

近接攻撃へ ／ ダブルロックオン ／ ダッシュ ／ ジャンプ



↑攻撃の一例。これら一連の行動を組み合わせることによって、さまざまな攻撃が生まれるのだ

サターン版ならではの違い

業務用から家庭用へと移植されたことで、いくつかの違いが出ることになった。ここではそのうち2つの点にスポットを当てて、その違いについて紹介しよう。

スティックかパッドか？

サターン版の発売日と同日での発売が決定となった「セガサターン ツインスティック」（以下スティック）。業務用であのレバーになれ親しんだ人にとってはまさに待ち望んだ逸品といえるだろう。また、パッドで初めて本作品をプレイする人も多いと思う。ここではそれぞれの良い点、悪い点を考えてみたので、プレイする際の参考にしてほしい。なお、編集部としてはパッドではなく、ぜひともスティックでプレイして欲しい。あの業務用で感じることのできた臨場感はスティックでなければ味わうことはできないぞ。

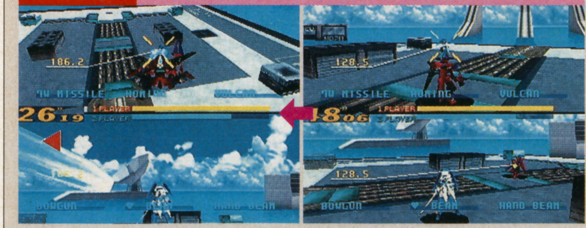
ツインスティックとパッドどちらがいいか？

ツインスティック	パッド
○業務用と同じ感覚でプレイできる ○細かい動作が可能 ×激しい動作をしたときに、やや安定性に欠ける	○操作が思ったより楽 ○キーコンフィグが豊富 ○一部のコマンドが簡略化 ×ごく一部の細かい動作ができない ×キーコンフィグが使いづらい

対戦時の画面分割は？

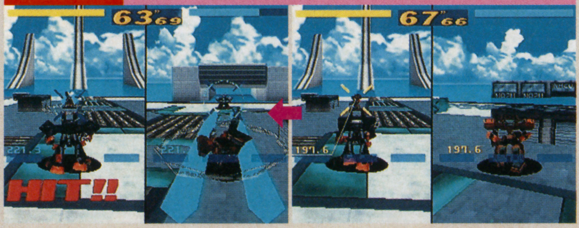
対戦時はアーケードのような通信対戦ではなく、画面分割方式が採用されることになった。ここでは2種類の画面分割方式を比較してどちらが遊びやすいかを検討した。ぜひ参考にしてほしい。

横分割　空中戦の強いキャラがますます有利に



↑今度は逆に上下が狭いために、空中戦の強いキャラに飛ばれると発見が困難になる。常に相手の行動にも目を光らせるようにしないとダメだ

縦分割　相手を見失いやすいのが最大の難点



↑左右が狭いため、一度相手を見失うとあらぬ方向から攻撃を受けるハメになる。相手を見失わないようにジャンプなどで相手を見つけよう

知っていると知らないじゃ大違い 1ランク上のテクニック！

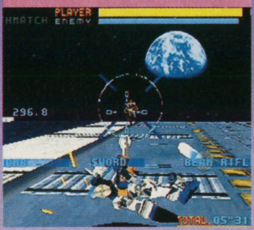
戦いを確実に勝利へと導くためには基本だけでは限界がある。ここで紹介するテクニックを実際に活用することができるようになれば、今まで以上に戦略のバリエーションを広げることが可能だ。

勝利のための必須テク キャンセル初級編

ゲーム中で一番重要なのがここで解説するキャンセルだ。ここでいうキャンセルとは、対戦格闘などでおなじみのキャンセルと基本的には同じで、ある攻撃の戻りモーションをキャンセルして、別の攻撃をするなどの意味合いを持つもの。これを覚えることによって、移動、攻撃、防御などの面でさらに自由で複雑な戦略を立てることが可能となる。

ここでは比較的簡単にできるキャンセルを「キャンセル初級編」として、さまざまなパターン別に解析していく。

スキのない移動



⬆硬直時間の少ない移動で相手に反撃のチャンスを与えるな

変化に富んだ攻撃

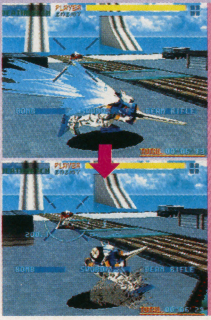


⬆攻撃を攻撃でキャンセルして連続的な攻撃が可能になる

ダッシュをキャンセル

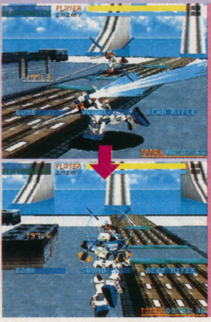
ダッシュ中にダッシュ方向と逆方向にレバーを入れながらダッシュボタンを押す。すると、その場でダッシュをやめて急停止ができる。これを通称ダッシュキャンセルという。これを使用することでダッシュ距離の微調整が行えるため、今まで以上に自由に機体を動かすことが可能になる。ただし、この方法でキャンセルできるのはダッシュのみで、ダッシュ攻撃はキャンセルできない。また、ダッシュ中にジャンプをすることでもダッシュをキャンセルできる。なお、通常のジャンプが垂直にジャンプするのに対して、この場合、ダッシュしていた方向に向かって斜めにジャンプする。

ダッシュでキャンセルした場合



⬆ほんの一瞬立ち止まるが、そのあとはすぐに自由な行動を起こすことが可能だ

ジャンプでキャンセルした場合

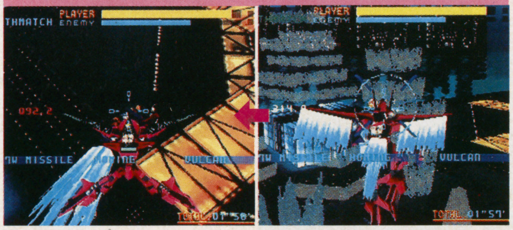


⬆写真ではわかりづらいが、通常のジャンプと違って斜め方向に飛び上がる

ジャンプをキャンセル

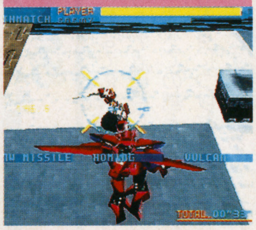
ジャンプ中にガードの操作をすると、ジャンプをキャンセルしてすぐに地上へ降りられる。これをジャンプキャンセルという。ただし、これを行うにはジャンプの上昇中にキャンセルをする必要があり、下降中やジャンプ攻撃後はできない。ジャンプキャンセルをすれば見失った相手を一瞬で発見できる。また、相手の対空攻撃を誘ってそれをジャンプキャンセルで回避したり、相手の近距離攻撃をジャンプキャンセルでかわして、逆に近距離攻撃をすることも可能。ちなみに、ジャンプ攻撃を入力後、ジャンプが頂点に達する前にジャンプキャンセルをすればジャンプ攻撃をキャンセルできる。

攻撃を瞬時に避けつつ相手を捕捉できる



⬆相手の攻撃をジャンプでかわしつつ、相手をロックオンする。もちろん、この状態から逆に反撃することも可能だぞ

ジャンプ攻撃もキャンセル



⬆間違って攻撃をしようとした場合もこれでキャンセル可能

攻撃をキャンセル

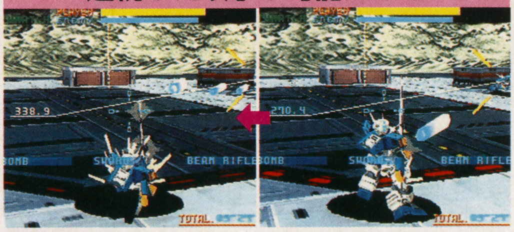
通常攻撃中にしゃがみ攻撃を行うことで、前の攻撃の硬直時間をキャンセルして連続攻撃をすることができる。なお、これは地上での通常攻撃ならほとんどのものをキャンセルできるうえ、遠距離、近距離を問わずに実行可能だ。特に、近距離戦での近距離攻撃をキャンセルしてからのしゃがみ攻撃は回避することが難しいうえ、威力も高い。また、攻撃の組み合わせによっては回避不能な攻撃も存在する。遠距離時ならば武器ごとの組み合わせによって複数のコンビネーション攻撃を繰り出せる。しかし、ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃にはしゃがみ攻撃を使ったキャンセルを使うことはできない。

通常の単発攻撃



⬆いくら通常攻撃といえ、これでは少し頼りないものがある

連続した攻撃が可能になる



⬆通常のビームライフルをキャンセルしてのしゃがみビームライフル。合計3発のビームライフルが相手を攻撃することになる

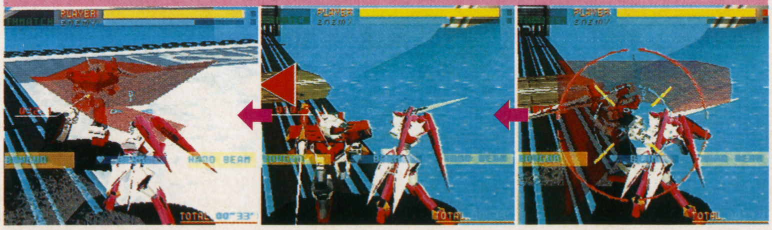
ガードでキャンセル

近距離戦時に、近距離攻撃を行ってすぐにガードをすることで、その近距離攻撃をキャンセルしてガードをすることができる。これを使えば近距離攻撃のスキをほとんどなくせるのだ。

また、タイミングがよければ、近距離攻撃が当たった瞬間からすぐにガードをすることも可能。しかも、一部のキャラはこれを利用することによって半永久的に連続して近距離攻撃をすることさえ可能となる。なお、これについての詳しい説明は84ページからのキャラ別攻略編を参照してほしい。

さらに、近距離攻撃と見せかけてキャンセルして遠距離攻撃といった応用テクニックもある。

硬直をキャンセルして連続攻撃を可能にする



⬆最初の近距離攻撃を途中でガードでキャンセルし、再びガードを解いて近距離攻撃。一見簡単そうだが意外に操作は難しい。もちろんその効果は絶大なのでぜひとも覚えよう

勝率アップ確実！
キャンセル上級編

ここではキャンセルの中でも少し方法が難しいものについて解析していくぞ。基本と応用を含めて3種類ある。

まずは基本。両手攻撃を使用して攻撃判定が出現した瞬間にダッシュすると、両手攻撃の硬直時間をキャンセルできる。そして応用となるのが次の方法。まず両手攻撃をレバーニュートラルの状態で行い、それを攻撃が出る前にダッシュでキャンセルし、ダッシュ攻撃を行ってからのダッシュ終了直後にダッシュか両手攻撃、またはジャンプをすることで、ダッシュ攻撃の硬直時間をキャンセルできる（ライデンのみ不可）。また、テムジンかアファームドの場合は、ダブルロックオン状態でかつレバーニュートラルのときに、両手攻撃と同時にレバーと両方のダッシュボタンを押してその状態からダッシュ攻撃をすると、後述する起き上がりダッシュ攻撃と同じ攻撃ができる。

近距離戦勝利のカギ
回り込み攻撃

ダブルロックオン状態で左右にわずかに移動しながら、近距離武器が使用可能なギリギリの場所で攻撃を出すと、相手の周囲を回りながら相手の背後か側面から近距離攻撃を行える。これを回り込み攻撃という。左右に移動する距離は感覚的なものなので、慣れが必要。また、近距離武器を使用可能な距離も把握しておかなければならない。このように使うには難しいが、相手はダッシュで回避できないうえ、ダブルロックオンも外されてしまうという利点がある。また、この攻撃自体もしゃがみ攻撃などでキャンセルが可能だ。

不利な状態からの脱出
起き上がり

近距離武器が使用可能な範囲に相手がいる場合、起き上がりと同時にトリガーを引くことで、起き上がりながら相手を攻撃できる。この攻撃は出終わるまでは無敵だが、出終わったあとに硬直時間がある。また、倒れているうちから両方のレバーを左右どちらかに入れておくと、起き上がりと同時に横へ一歩踏み出す。この直後にダッシュ攻撃をすると、前ダッシュ攻撃の性質を持った攻撃を、違う方向のダッシュ攻撃で出すことができる。また、起き上がると同時にガードをすることでガードしつつ後ろへ下がることもできる。

防御から一転して攻撃へ
ガードキャンセル

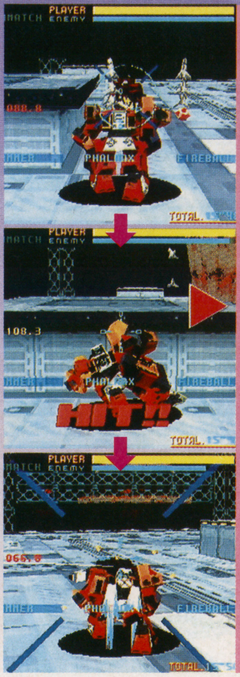
相手の近距離攻撃をガードした直後に近距離攻撃を行うと、ガードの硬直時間がキャンセルされて、通常よりも素早く攻撃することが可能。これをガードキャンセルという。ただし、ドルカスだけはこの攻撃をすることができない。近距離戦ではあえてガードをして、ガードキャンセルで反撃をねらうのも有効な戦法の一つだ。

基本的な連係攻撃
コンビネーション

近距離攻撃では左手武器、右手武器を組み合わせることによってコンビネーションで攻撃することができる。ただし、近距離攻撃がヒットすると相手は転倒するか無敵状態になるので、連続して攻撃が当たることはない。そこでコンビネーションは最初に一撃をガードしたあとに反撃をしようとするような相手をねらうときに有効だ。

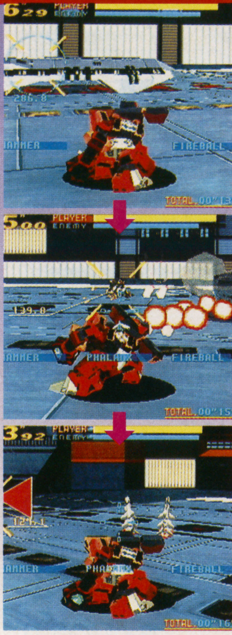
両手攻撃をキャンセルすればさらに自由な行動が可能

両手攻撃の硬直時間をキャンセルできる



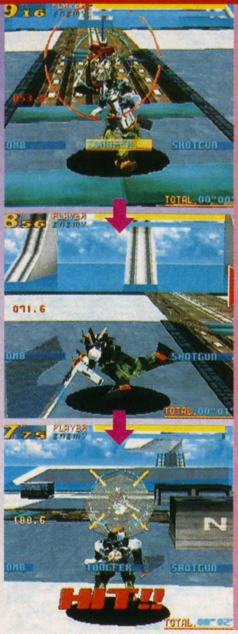
➡ドルカスのファランクスもこれで最大の弱点である硬直がなくなり一層強力になる

ダッシュ攻撃後の硬直時間をキャンセルできる



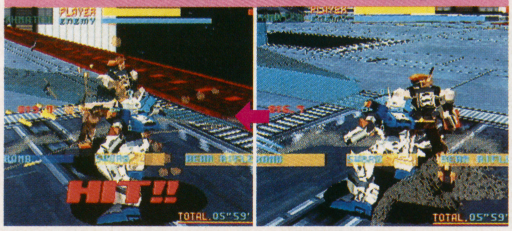
➡最初のファランクスが発射する前にキャンセルをかけるのが重要なポイント

起き上がり攻撃と同じ攻撃が可能



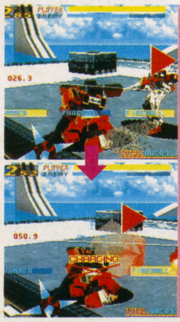
➡アファームドの横ダッシュボムが前ダッシュボムと同じ状態に変化している

相手の背後に回り込んで攻撃



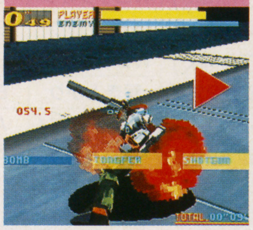
⬆回り込み攻撃が見事に成功すると相手の背後から近距離攻撃で攻撃することが可能。まさに近距離戦の醍醐味といえる一瞬だ

回り込みもキャンセル可能



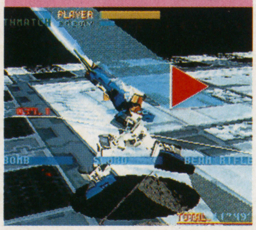
➡回り込んでからしゃがみ攻撃などでキャンセルが可能。ガードする相手に有効

起き上がりガード



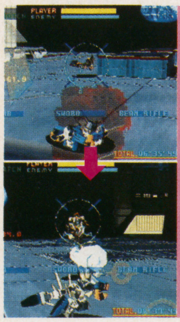
⬆相手のダブルロックオンを外すことができる

起き上がり攻撃



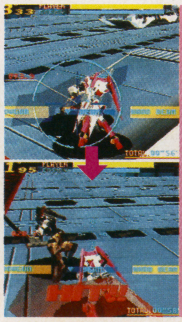
⬆相手が近くにいればこれで相手をダウンさせることができる

起き上がり移動攻撃



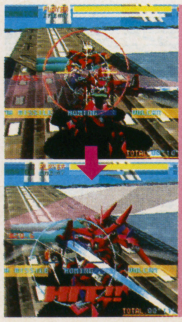
➡横ダッシュ攻撃なのだが、性質的には前ダッシュ攻撃と同じものになるのだ

相手の硬直時間をねらえる



➡相手がまだ硬直しているうちにこちらからの攻撃が可能となる

連係攻撃で相手を惑わせる



➡相手が1発目をガードして油断したところに2発目の攻撃を当てよう

攻守を兼ね備えた万能機



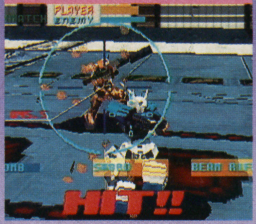
TEMJIN
テムジン

ダッシュ性能＝B
ジャンプ性能＝D
装甲の厚さ＝C

ゲーム中でもっとも基本的な性能を備えた機体。移動速度も素早いほうで、初心者でも安心して扱うことができる。地形による有利、不利がなく、どんな場所でもその性能を発揮できるタイプだ。

テムジンは遠距離戦よりも、ビームソードでの近距離戦がメインとなる。また、遠距離戦ではダッシュの速度が速いため、ダッシュビームライフルが有効。しかしダッシュ攻撃後の硬直時間が長いので、そこをねらわれやすい。ボムを使うのもいいぞ。

苦手なステージはなし



⇧どこでも有利不利なく戦えるのは高い基本性能の証明

硬直をねらわれる



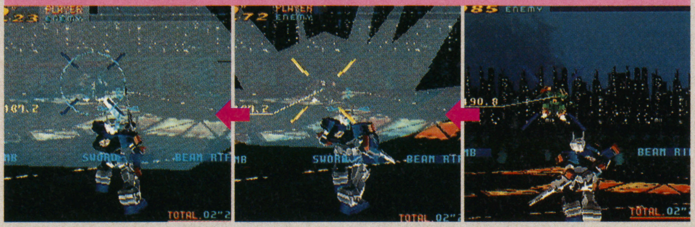
⇧特に横ダッシュ中の硬直の時間は長く、いい攻撃の的だ

遠距離戦闘
ボムの使い方がカギだ

ボムは相手の攻撃を無効化し、自分の攻撃は素通りするという性質を持っている。よってボムで相手との間に障害を作り、そこからビームライフルで攻撃するのが有効だ。また、ボムで攻撃して相手の移動方向を限定し、そこへ向かって攻撃をするといった戦法もい い。このときは、威力の高い前や斜めのダッシュビームライフル攻撃を行おう。

バイパーⅡなどの空中戦が強い相手と戦う場合は、壁際でしゃがみボムを投げ、ボムを即座に爆発させて、攻撃することができる。テムジンの遠距離戦は近距離戦への布石でしかないので、これらの戦法を駆使して、相手にどんどん接近していこう。

ボムで相手の攻撃を無効化して反撃に移ろう



⇧相手の攻撃を予測して事前にボムを使用し、相手の攻撃を無効化しよう。そして、ボムの爆風を盾にしてビームライフルで攻撃。テムジンの基本中の基本といえる戦法だ

テムジンの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	ビームライフル 基本攻撃力…D 連射性能……C 追尾性能……D	通常	1	1	D	前ダッシュライフルは通常の状態よりも威力が上がる。また、しゃがみライフルは対空攻撃としての使用が効果的だ。
		前ダッシュ	1	2	C	
		後ダッシュ	1	2	D	
		横ダッシュ	1	4	D	
		ジャンプ	1	3	D	
		しゃがみ	1	2	D	
左手武器	ボム 基本攻撃力…D 連射性能……E 追尾性能……E	通常	1	1	D	しゃがみボムは障害物を越えて攻撃ができる。通常のボムや、前ダッシュボムは相手の攻撃を無効化するのに非常に有効。
		前ダッシュ	1	1	D	
		後ダッシュ	1	1	D	
		横ダッシュ	1	1	D	
		ジャンプ	1	1	D	
		しゃがみ	1	1	D	
両手武器	ビームソード 基本攻撃力…E 連射性能……E 追尾性能……D	通常	1	1	E	ビームソードから発射されるソニックウェーブは、一部の攻撃を相殺、及び無効化することができる。詳しくは94ページを参照。
		前ダッシュ	1	1	E	
		後ダッシュ	1	1	E	
		横ダッシュ	1	1	E	
		ジャンプ	1	1	E	
		しゃがみ	1	1	E	

テムジンの武器（近距離用）

	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	ビームライフル（突く）（使用可能距離49.9）	Wロックオン	B	テムジンの近距離攻撃で一番スピードが速い
		起き上がり	B	
左手武器	ビームライフル（突く）（使用可能距離29.9）	Wロックオン	B	右手武器よりスピードが遅いため使わないほうがいい
		起き上がり	B	
両手武器	ビームソード（使用可能距離99.9）	Wロックオン	A	攻撃範囲が広く、高威力回り込み攻撃に最適
		起き上がり	A	

ワンポイントアドバイス：どの武器も非常に使いやすく、バランスが取れている。ボムは非常に有効だが、そればかりでは勝つことはできないぞ。ビームソードから発射されるソニックウェーブで相手の攻撃を相殺するのがポイント。

近距離戦闘
いかに回り込んで斬るか

テムジンといえば近距離戦闘につきる。メインは右手攻撃のビームライフルによる突きだ。この攻撃は出るスピードが早く、ほとんどの近距離武器相手に打ち勝つことができる。また、突きをキャンセルしてのしゃがみボムなどを使えば、ガードの固い相手にもダメージを与えることが可能だ。

なお、ビームソードの威力は高いが、攻撃のスピードがあまり早くないため、正面から攻撃しても簡単にかわされてしまう。そこでビームソードで攻撃する場合は必ず回り込み攻撃を行うこと。なお、ビームソードは左側から攻撃判定が発生するので、少しでも早く攻撃を当てるために必ず右側から回り込み攻撃を行うように。

ガードされたらキャンセルしてしゃがみボムだ

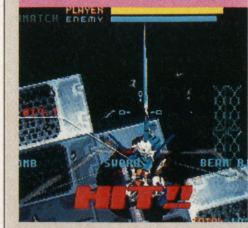


⇧せっかくの近距離攻撃をガードされたらしゃがみボムを使おう。非常に簡単でお手軽だが、使用頻度が高くとても頼りになるテムジンの連続攻撃の1つだ

テムジンの特殊攻撃
グライディング・ラム

武器のゲージがすべてフルの状態で、ジャンプ中に両方のレバーを前に入力すると同時にLとRの両方のトリガーを押す。すると、ビームソードを自機の正面にかざして、そのまま相手のいる方向へ突撃する。威力は高いのだが、最初の軌道修正以外はまったく相手を追尾しないためまずヒットすることはない。なお、この攻撃後は3つのゲージをすべて消費する。

当てるのが大変



⇧めったに決まらない大技。対戦で決めたら感動モノ

※表の攻撃力および機体ごとの記号は各能力をA～Eの5段階で示したものでAが最高、Eが最低を示します。なお、これらのデータは編集部の独自の調査によるものです

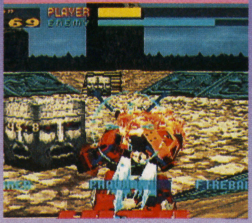
強大な火力で他を圧倒する



全機体の中でもっとも広範囲にわたった攻撃が可能なドルカス。しかも、自分は障害物に隠れたまま相手を攻撃できる。

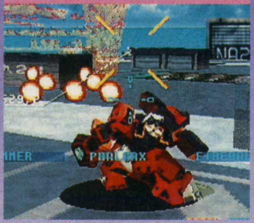
反面、機動力は優れてはおらず、機動力の高い相手には苦戦を強いられる。また、本来障害物を利用しての攻撃が得意なだけに、障害物のない場所での戦闘は得意ではない。基本的には中間距離での戦闘を行うことになる。各武器の使い勝手も良く、これらの武器を駆使しての連携攻撃は極悪な強さを誇り、最強とまで呼ばれているのだ。

障害物がないと大変



⬆障害物がないと相手の攻撃を回避しきれず思わぬ苦戦をする

ダッシュ距離が短い



⬆少しでもダッシュ距離を伸ばしたいのならダッシュ攻撃だ

ドルカスの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	ファイヤーボール 基本攻撃力…D 連射性能……C 追尾性能……D	通常	1	1	D	前ダッシュファイヤーボールの威力が高く、メインで使用できる。横ダッシュの場合は広範囲に攻撃できるので、削りとして使おう。
		前ダッシュ	1	4	D	
		後ダッシュ	1	4	E	
		横ダッシュ	3	9	E	
		ジャンプ	3	6	D	
		しゃがみ	1	2	D	
左手武器	ハンマー 基本攻撃力…C 連射性能……E 追尾性能……B	通常	1	1	C	ジャンプ時の場合は追尾性能が非常に高くなる。また、しゃがみ時は弾速が非常に速くなるが、それに反して威力は低下する
		前ダッシュ	1	1	D	
		後ダッシュ	1	1	D	
		横ダッシュ	1	1	D	
		ジャンプ	1	1	D	
		しゃがみ	1	1	E	
両手武器	ファランクス 基本攻撃力…C 連射性能……E 追尾性能……D	通常	2	8	C	通常時が一番使用頻度が高い。逆にしゃがみ時などは、本来の用途である対空武器としてはほとんど機能しない。
		前ダッシュ	4	8	C	
		後ダッシュ	3	4	C	
		横ダッシュ	4	4	C	
		ジャンプ	4	8	C	
		しゃがみ	8	8	C	

ドルカスの武器（近距離用）

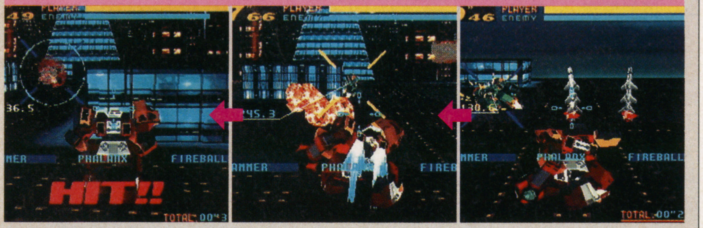
	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	ドリルパンチ （使用可能距離59.9）	Wロックオン	C	使用可能距離が広く踏み込む速度も速い
		起き上がり	C	
左手武器	ハンマー （使用可能距離29.9）	Wロックオン	A	攻撃の出るまでが非常に遅いため回り込み専用
		起き上がり	A	

ワンポイントアドバイス：装備面では驚くほど充実している。特にファランクスは発射状態によって攻撃範囲がまったく異なるので、慣れないうちはかわすことは難しいだろう。ちなみに、通常時は攻撃の中心部、前ダッシュと横ダッシュ時はその場から動かなければファランクスが当たることはない。ただし、本当に怖いのはこのあとにやってくる攻撃なのだが…。

遠距離戦闘　とにかくファランクス

中間距離からのファランクスをメインにした連携が中心になる。通常のファランクスを発射後にダッシュでキャンセルして、行動を限定された相手に向かって前ダッシュファイヤーボールや立ち状態でのハンマーといった連携がお勧め。この連携はファランクスをよけようとするとファイヤーボールが当たり、またジャンプでよけたとしてもハンマーでの追撃が可能だからだ。これは障害物の裏に隠れている相手をおびき出すのにも効果的。なお、ドルカスは重心が低いため転倒しづらい。これを利用して、攻撃力の低い攻撃なら受け止めて、そのまま相手にそれ以上の威力の攻撃で反撃するといった相打ち覚悟での戦法もできる。

ファランクスで相手をおびき出しそこをねらい撃つ

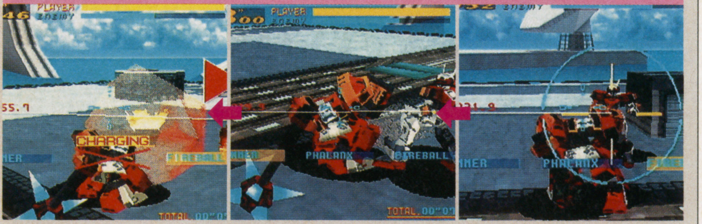


⬆ファランクスを警戒した相手が斜め後方へ逃げようとするが、ファランクスの硬直をキャンセルしてからの前ダッシュファイヤーボールが見事に相手の硬直中にヒット

近距離戦闘　回り込めばこっちのもの

ドルカスは近距離用の武器の攻撃スピードが遅いために、近距離戦はあまり得意ではない。しかし、方法がないわけではない。回り込む性能の高いハンマーで左側から相手に回り込み、ハンマーをキャンセルしてドリルパンチにつなげるか、しゃがみファランクスで攻撃するなどといった方法がある。また、ドリルパンチで相手に踏み込みながら、それをキャンセルしてメガスピンハンマーで奇襲をかけるといった戦法も可能。なお、ドルカスは重心が低いため、攻撃などの動作中に相手の攻撃を偶然避けることができる。ねらってできるものではないが、もしできれば相手の近距離攻撃をさけつつ近距離攻撃が可能だ。

回り込みキャンセル、しゃがみファランクスの強力な連係



⬆回り込む能力の高いハンマーで回り込み、それをキャンセルしてのしゃがみファランクス。ちなみにしゃがみファランクスは近距離時なら360度に攻撃判定が存在する

ドルカスの特殊攻撃　メガスピンハンマー

武器のゲージがすべてフルの状態で、右旋回と同時にLとRの両方のトリガーを押す。すると、左手武器であるハンマーを高速回転させて相手を攻撃する。

この攻撃は自動的に相手を追尾する性質があり、相手が後ろにいる場合でも相手を追尾して攻撃する。また、相手が空中にいる場合はヒットしない。この攻撃も3つのゲージを大量に消費するぞ。

着地の直前をねらえ



⬆相手のジャンプの着地時に重ねることができる

ハイパー化後が真の力

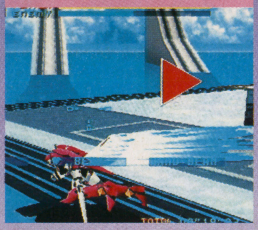


ダッシュ性能＝A
ジャンプ性能＝B
装甲の厚さ＝D

移動速度が速く、なかでもダッシュは全機体中で最速を誇る。よってその機動力を活かし、中間距離から相手の攻撃をかわしつつ攻撃する戦法が有効。しかし、ダッシュ攻撃後の硬直が長いうえ装甲も薄い。

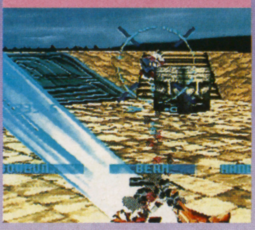
歩く速度も速いので大抵の攻撃を歩くだけでかわせる。また、どの攻撃も追尾性能に優れているので、機動性の低い相手とは有利に戦えるぞ。また、ほかの機体にはないハイパー化という特殊な機能も備えている。

狭い場所は不利



⇧狭い場所では高い機動力を活かしきれないのだ

ダッシュ後の硬直が危ない



⇧ダッシュ攻撃ばかりに頼っていると、硬直をねらわれるぞ

フェイ・イエンの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	ハンドビーム 基本攻撃力…E 連射性能……B 追尾性能……D	通常	1 (1)	1 (1)	E (E)	追尾能力は通常の状態のときがもっとも高い。さらに通常の場合のみ、トリガーを引き続けることで最大16発まで連射が可能。
		前ダッシュ	1 (1)	4 (4)	E (E)	
		後ダッシュ	1 (1)	4 (4)	E (E)	
		横ダッシュ	1 (3)	4 (9)	E (E)	
		ジャンプ	1 (1)	6 (6)	E (E)	
		しゃがみ	1 (1)	2 (2)	E (E)	
左手武器	ボーガン 基本攻撃力…D 連射性能……D 追尾性能……C	通常	1 (1)	1 (1)	D (D)	ボーガンは、ハイパー化しているときのみ、連続で2発当てることによって、相手を転ばせることができる。積極的に使っていこう。
		前ダッシュ	1 (1)	2 (2)	D (D)	
		後ダッシュ	1 (1)	2 (2)	D (D)	
		横ダッシュ	1 (1)	2 (2)	D (D)	
		ジャンプ	1 (1)	1 (1)	D (D)	
		しゃがみ	1 (1)	2 (2)	E (E)	
両手武器	♡ビーム 基本攻撃力…D 連射性能……E 追尾性能……A	通常	1 (1)	1 (1)	D (B)	どの状態でも追尾能力がかなり高い。さらに、ハイパー化することによって、攻撃力が約2倍になり、シールドもつくようになる。
		前ダッシュ	1 (1)	1 (1)	D (B)	
		後ダッシュ	1 (1)	1 (1)	D (B)	
		横ダッシュ	1 (1)	1 (1)	D (B)	
		ジャンプ	1 (1)	1 (1)	D (B)	
		しゃがみ	1 (1)	1 (1)	D (B)	

フェイ・イエンの武器（近距離用）

	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	ビームソード（使用可能距離44.9）	Wロックオン	C	左手より技の出が遅い。これよりも左手を使おう
		起き上がり	C	
左手武器	ビームソード（使用可能距離64.9）	Wロックオン	C	近距離戦の要。使用可能距離も右手より長い
		起き上がり	C	

ワンポイントアドバイス：表の（　）内の記号は、ハイパー化したときのもの。ハイパー化したときのほうが性能が高いが、所詮シールドが半分以下になっている状態。性能を過信して油断しているとあっという間にやられてしまうことも。また、近距離戦での右手武器は、トリガーを引きっぱなしにしたまま使用可能距離に入ると、自動的に攻撃してくれるのだ。

遠距離戦闘
回避しつつ攻撃をする

前述したように、相手の攻撃を歩いてかわしながら攻撃する戦法が有効。このとき使用する武器はハンドビームがいい。ハンドビームは歩きながら撃つと追尾性能が高く、数多くヒットさせればダウンを奪うことも可能。

歩いては回避できない攻撃がきた場合は、ジャンプキャンセルなどで回避すること。また、相手が硬直時間の長い攻撃を出した場合には、しゃがみボウガンやしゃがみハンドビームで攻撃しよう。ボウガンは通常よりもしゃがみで撃ったほうが発射までの速度や威力が高い。また、ハイパー化後はこれらの攻撃手順に加えてジャンプからのハートビームで一気にダメージを与えるようにしよう。

じわじわと相手にダメージを与えていこう



⇧中間距離で、追尾能力の高いハンドビームで攻撃しながら、相手のシールドをどんどん削っていこう。相手が近寄ってきたらジャンプからの攻撃で対応すること

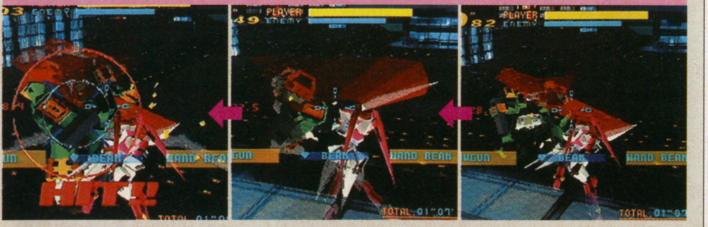
近距離戦闘
乱舞を決めろ

82ページで述べた「ガードでキャンセル」の攻撃が有効。具体的には、左手武器側のビームサーベルをガードでキャンセルするだけ。これを繰り返せばまるで乱舞をしているように攻撃することができる。これが巷で有名な「フェイフェイ乱舞」だ。

しかしこの乱舞は、近距離攻撃に慣れた相手だと、ジャンプキャンセルやガードでかわすことができる。これらの動作で間合いを外されたら、乱舞の途中でジャンプキャンセルを行い、再び間合いを詰めるといい。

また、ハイパー化しているときはフェイ・イエンの攻撃スピードが上がっているので、この乱舞がより効果的になるのだ。

左手攻撃、キャンセルの繰り返しで乱舞が可能



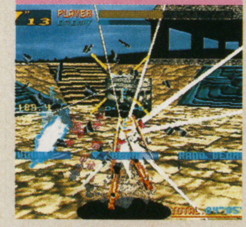
⇧操作がかなり難しい。慣れるまで練習あるのみ。これを使ってこそフェイ・イェン使いと言える。また、相手の起き上がりに上手く重ねると、再びダウンを奪える

フェイ・イエンの特殊能力
ハイパー化

フェイ・イェン固有の性能であるハイパー化。これはシールドが半分以下に減ると自動的に発動するものだ。このとき機体は金色に変化しているぞ。

この状態だと機体の全体性能が上昇し、攻撃力、近距離攻撃時の踏み込みスピードがアップする。また、この状態のときには、♡ビームの発射時に、機体にシールドが張られる。

全体性能がアップ



⇧このように金色に光る。これで性能アップだ

※表の攻撃力および機体ごとの記号は各能力をA～Eの5段階で示したものでAが最高、Eが最低を示します。なお、これらのデータは編集部の独自の調査によるものです

遠距離戦のエキスパート



ダッシュ性能＝C
ジャンプ性能＝D
装甲の厚さ＝C

遠距離戦を得意とするキャラ。基本的にどの相手に対しても、硬直時間をねらってホーミングミサイルを撃つ戦法が有効だ。相手に近づかずに障害物に隠れながら攻撃するとなおいい。

欠点としては、重心が高くて転倒しやすい、移動速度が遅い、ジャンプの性能が悪いといった点が挙げられる。装甲の厚さも中の下くらいだ。ただし、横移動だけはとてつもなく速い。相手の攻撃をさけるときはダッシュではなく横移動を使うようにしよう。

火力の違いが歴然



⬆同系統の技を持つドルカスとの対戦はかなり不利

すぐに転倒



⬆ちょっとした攻撃ですぐに転倒してしまうのだ

ベルグドルの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	グレネード	通常	1	1	D	まともに当てれば威力は大きいが、追尾性能が低いため、使用頻度は低い。相手を牽制するために使うくらいだろう。
		前ダッシュ	1	5	D	
		後ダッシュ	1	5	D	
	基本攻撃力…D	横ダッシュ	1	5	D	
	連射性能……C	ジャンプ	1	5	D	
	追尾性能……E	しゃがみ	1	3	D	
左手武器	ナパーム	通常	1	1	C	障害物を越えて一方的に攻撃することができる。さらに、相手の攻撃に無効化されたり相殺されたりすることもないのだ
		前ダッシュ	1	1	C	
		後ダッシュ	1	1	C	
	基本攻撃力…C	横ダッシュ	1	1	C	
	連射性能……E	ジャンプ	1	1	C	
	追尾性能……E	しゃがみ	1	1	C	
両手武器	ホーミングミサイル	通常	1	2 (4)	D (B)	武器のゲージがフルのときに使用すると、計4発のミサイルを出すことができる。後から出る2発のほうが威力が大きい。
		前ダッシュ	1	2 (4)	D (B)	
		後ダッシュ	1	2 (4)	D (B)	
	基本攻撃力…D	横ダッシュ	1	2 (4)	D (B)	
	連射性能……D	ジャンプ	1	2 (4)	D (B)	
	追尾性能……B	しゃがみ	1	2 (4)	D (B)	

ベルグドルの武器（近距離用）

	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	グレネード（殴る）（使用可能距離39.9）	Wロックオン	B	出るまでがかなり遅く、使う必要はまったくない。
		起き上がり	B	
左手武器	ショルダーアタック（使用可能距離24.9）	Wロックオン	A	威力は高いが、使用可能距離がかなり短い
		起き上がり	A	

ワンポイントアドバイス：表の（　）内の記号は武器ゲージがフルの状態でホーミングミサイルを撃ったときのもの。使い道のないグレネードだが、弾の速度が速いので、相手が100から200程度の距離にいるときには当てやすい。また、弾切れすることも少ない。この距離だとグレネードも少しは活用できる。ナパームは連続使用することによって、ゲージ回復時間が少しずつ長くなる。

遠距離戦闘 自分の間合いを保て

前述したようにベルグドルは遠距離攻撃が要となる。常に相手との距離を保つためには、障害物に隠れてナパームを撃ち、相手の攻撃を制限するのが有効。制限したあとは、相手を近づかせないようにグレネードで牽制していこう。相手がしびれをきらしてダッシュ攻撃をしてきたときがチャンス。相手とすれ違うように前ダッシュホーミングミサイルを放ち、迎撃しよう。

全然こちらに近づいてこない相手に対しては、ナパームキャンセルしゃがみホーミングミサイルで攻撃するとかなり効果的。相手がナパームをよけようとしたところにちょうどホーミングミサイルが命中するのだ。

ナパームで相手の動きを制限してホーミングミサイル



⬆障害物に隠れている相手をナパームでおびき出し、それを追いかけるようにしてホーミングミサイルを発射する。かなりの確率で相手に命中するぞ

近距離戦闘 超接近戦なら勝機あり

近距離戦は不得意なベルグドル。もし接近されてしまった場合は、ナパームなどで相手を引き離すようにしよう。もしそれでもダメなときは、逆にこちらから超接近戦に持ち込むように。

ベルグドルの近距離用の武器であるショルダーアタックは、使用可能距離が24・9とかなり短いものの、技の出が早い。さらに、攻撃をヒットさせるとダウンを奪えるのだ。相手がダウンしているスキに間合いをとり、再び得意な遠距離戦に持ち込むことが可能となる。また、フェイ・イェンの乱舞と同じ操作方法で、ショルダーアタックでも乱舞ができる。近距離戦が得意なプレイヤーにはぜひ試してほしい戦法だ。

出の早いショルダーアタックで相手を吹き飛ばせ



⬆武器が使用可能になる距離まで近づくのがたいへんだけれど、一度近づいてしまえばこちらのもの。出の早い攻撃で相手を転ばせよう

ベルグドルの特殊操作 高速移動（地上）

横移動がダッシュよりも速い点を応用した技。レバーを右、右下、右、右下…と連続して動かすと、ものすごい速さでステージを右回転していくのだ。

相手を撹乱するのにちょっと有効だが、それよりも見せ技的要素が強い。かなり腕も疲れるので、多用することはまずない。ちなみに左回転の場合は左、左下…と連続して動かせばいい。

すさまじい移動速度

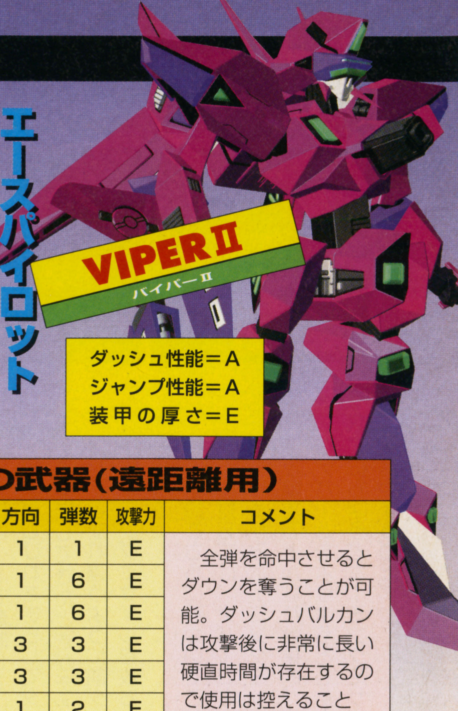


⬆速いことは速いが、有効な使い道が…

エースパイロット専用VR

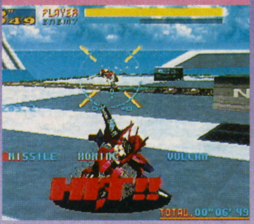
VIPER II
バイパーII

ダッシュ性能＝A
ジャンプ性能＝A
装甲の厚さ＝E



操作性に若干の癖があり、またあまりにも薄い装甲のために使いこなすのが非常に難しい機体である。しかし、バイパーIIは決して弱くはない。通常時の移動速度は全機体の中でトップの性能を誇り、ジャンプ性能も非常に優れている。しかも、装備している武器が扱いやすく強力である。よってバイパーIIを使用する場合はまず回避行動を身につけることが一番の基本になる。また、スキを狙われないためにも、硬直時間の長いダッシュ攻撃はしないことが得策。

地形は関係ない



⇧ダッシュ攻撃をする人にとっては障害物が必要となることも

一撃が命取りだ



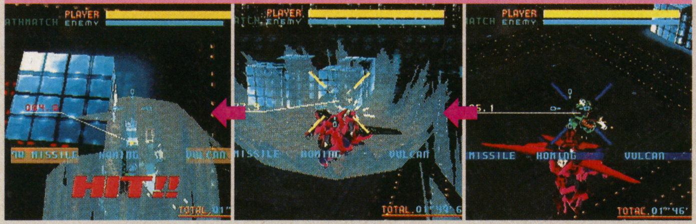
⇧開始直後にレーザーの直撃。もはやほぼ負け確定だ

遠距離戦闘
ジャンプを多用

通常は歩きながらのホーミングビームや7WAYで相手を牽制しつつ、ジャンプや前ダッシュからのホーミングビームで攻撃をするのが基本となる。相手の攻撃は歩いてかわすことも可能だが、それ以外の場合はジャンプでかわそう。なお、着地のときは障害物の裏側に隠れるように着地するのがベスト。

また、ジャンプ攻撃が非常に有効だ。こちらがジャンプしたあと、相手がダッシュして逃げるようならS.L.C.ダイブ、ジャンプして逃げるようならホーミングビーム、自機の真下に逃げるようなら7WAYミサイルで相手を攻撃するという3択攻撃で攻めよう。これは見極めが困難なため、ヒットする確率が高い。

ホーミング、ミサイル、S．L．C．の3択攻撃



⇧よほど上手くよけない限りいずれかの攻撃が直撃することになる。また、逆にはずしてしまった場合は相手に絶好の反撃のチャンスを与えてしまうことになる

バイパーIIの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	バルカン	通常	1	1	E	全弾を命中させるとダウンを奪うことが可能。ダッシュバルカンは攻撃後に非常に長い硬直時間が存在するので使用は控えること
		前ダッシュ	1	6	E	
		後ダッシュ	1	6	E	
	基本攻撃力…E	横ダッシュ	3	3	E	
	連射性能……B	ジャンプ	3	3	E	
	追尾性能……E	しゃがみ	1	2	E	
左手武器	7WAYミサイル	通常	7	7	D	通常はどの状態でも全7発のミサイルを発射することができるが、キャンセルをすることで全弾を発射させないことも可能だ
		前ダッシュ	7	7	D	
		後ダッシュ	1	7	D	
	基本攻撃力…D	横ダッシュ	7	7	D	
	連射性能……E	ジャンプ	1	7	D	
	追尾性能……C	しゃがみ	7	7	D	
両手武器	ホーミングビーム	通常	1	1	C	前ダッシュホーミングビームは、ホーミング性能が低下するが軌道が一直線になり、相手に到達するまでの時間が短くなる
		前ダッシュ	1	1	C	
		後ダッシュ	1	1	C	
	基本攻撃力…C	横ダッシュ	1	1	C	
	連射性能……E	ジャンプ	1	1	C	
	追尾性能……B	しゃがみ	1	1	C	

バイパーIIの武器（近距離用）

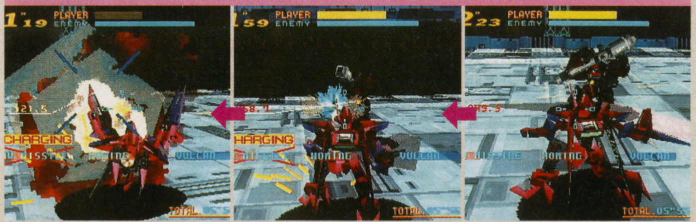
	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	ビームサーベル（使用可能距離44.9）	Wロックオン	B	攻撃判定の広さは全近距離攻撃中で最長
		起き上がり	B	
左手武器	ビームサーベル（使用可能距離44.9）	Wロックオン	B	右手よりは攻撃発生時間が遅いがそれでも強力
		起き上がり	B	

ワンポイントアドバイス：どの武器も使いやすく強力だが、発射前や発射後にかなりのスキが存在する。特に横ダッシュバルカンなどは自殺行為に等しい。また、どの武器も一度使用不可能になってから、再び使用ができるようになるまでの時間が長い。そこで、むやみな攻撃は無防備な時間を作り出すことになるので、攻撃をするときは武器ゲージの状態も確認したうえで攻撃すること。

近距離戦闘
接近戦はほどほどに

バイパーIIはその装甲の薄さとは正反対に接近戦の得意な機体だ。近距離用の武器となるビームサーベルはフェイ・イェンのものには劣るが、かなりの攻撃スピードを持つうえ、その攻撃範囲も広い。しかも、左右のトリガーを交互に引くことによって、何回でも連続して攻撃をすることが可能だ。これを使えばジャンプキャンセルで逃げた相手の着地の瞬間に攻撃を加えるといったことも可能。しかし、いくら近距離戦が得意といっても、そこはやはり装甲の薄いバイパーIIのこと。一回でも攻撃を受けると、それが致命傷になりかねないので、自分なりに戦略を立て、近距離攻撃の引き際を考えて行動するようにしよう。

調子に乗ると手痛い反撃を受けることになる



⇧近距離攻撃を行おうとした瞬間に相手が後ろダッシュ攻撃を仕掛けてきた。こちらは近距離攻撃の動作中だったので、為すすべもなくバズーカが直撃だ

バイパーIIの特殊攻撃
S.L.C.ダイブ

全身を炎に包まれたバイパーIIが相手をめがけて突撃する技。3つの武器ゲージがフルの状態で、両方のレバーを前に入れると同時に両方のトリガーを引くことで使用できる。この攻撃は左右方向に対して恐ろしいほどの追尾性能があり、ダッシュですら回避ができない。また、この技は攻撃判定が出現した瞬間から技が終了するまで、完全に無敵状態になる。

完全無敵



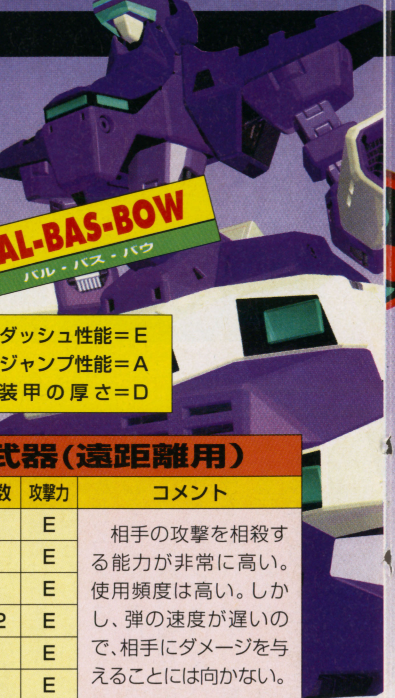
⇧どんな攻撃をされても、このときは一切の攻撃は無効

※表の攻撃力および機体ごとの記号は各能力をA～Eの5段階で示したものでAが最高、Eが最低を示します。なお、これらのデータは編集部の独自の調査によるものです

特殊な戦法で相手をかく乱

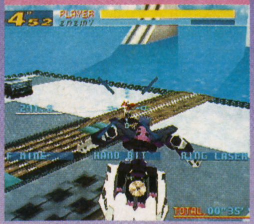
BAL-BAS-BOW
バル・バス・バウ

ダッシュ性能＝E
ジャンプ性能＝A
装甲の厚さ＝D



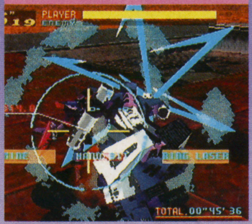
バル・バス・バウで戦うときは、常に相手から遠く離れて行動をすることが原則となる。基本的には相手から逃げ回りながら追尾性能の高い武器で攻撃するといった戦法が定石。相手に近寄っても有効な攻撃手段がないうえ、近距離攻撃の性能も良くなく装甲も薄い。
また、地上での機動力が低いので基本的に空中にいることが多く、ジャンプを多用することに。とにかくほかの機体とは使い勝手がかなり違うため、使いこなすにはかなりの熟練を必要とする。

とにかく逃げる



近距離戦が大の苦手。とにかく相手から離れること

扱いが難しい



独特な技が多く、かなりクセのある機体だ

遠距離戦闘 常に相手から離れる

前述したように、逃げ回るのが基本戦法。肝心なのはいかに画面内に多くのフローティングマインを発射することができるかにある。通常の状態からフローティングマインで相手の行動を制限しつつ、相手を近づけないようにすること。また、相手のダッシュ攻撃後の硬直をねらい、相手のダッシュ攻撃を避けると同時にハンドビットを使用しよう。相手との撃ち合いになった場合はリングレーザーを使用。リングレーザーは相手の攻撃を相殺する能力に優れているのでかなり有効なのだ。これを使って相手の攻撃を相殺しつつ、ジャンプフローティングマインなどで攻撃する。なお、攻撃の回避はジャンプで行うように。

相手を自分に近づけないように弾幕をはれ



遠距離からフローティングマインで相手を牽制して近づかせないように。近づいてきたら、ダッシュやリングレーザーを使って相手を引き離そう

近距離戦闘 ハンドビットが有効

近距離攻撃は苦手なので、なるべくなら接近されないようにしたい。もし近距離攻撃をするならビームクローを使おう。これは攻撃範囲が広く、攻撃判定の存在する時間が長い。しかし、ダウンを奪えないのがつらい。
近距離戦を回避するために使うことになるのがハンドビットだ。相手が目の前でジャンプキャンセルをした場合や、自分からジャンプして間合いを広げたときに有効。攻撃がヒットすればベストだが、たとえ当たらなくても相手はハンドビットを避けるために回避行動をとる必要がある。これによって相手との間合いを広げることができるので、間接的に近距離戦を回避することができる。

ハンドビットを使って相手を遠ざけよう



相手が近づいてダブルロックオンの間合いに入ったら自分からジャンプして空中でハンドビットを出そう。すると、真下で待ち構えていた相手にヒットする

バル・バス・バウの武器(遠距離用)

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	リングレーザー 基本攻撃力…E 連射性能……B 追尾性能……D	通常	1	1	E	相手の攻撃を相殺する能力が非常に高い。使用頻度は高い。しかし、弾の速度が遅いので、相手にダメージを与えることには向かない。
		前ダッシュ	1	4	E	
		後ダッシュ	1	4	E	
		横ダッシュ	3	12	E	
		ジャンプ	2	4	E	
		しゃがみ	1	2	E	
左手武器	フローティングマイン 基本攻撃力…D 連射性能……D 追尾性能……A	通常	1	1	D	ジャンプやしゃがみ状態から発射されるフローティングマインは、弾数が他の状態のときよりも格段に多い。どんどん使っていこう。
		前ダッシュ	1	2	D	
		後ダッシュ	3	3	D	
		横ダッシュ	4	4	D	
		ジャンプ	6	6	D	
		しゃがみ	3	3	D	
両手武器	ハンドビット 基本攻撃力…D 連射性能……E 追尾性能……B	通常	2	10	D	自機と独立して相手を攻撃することができるが、攻撃中には他の攻撃ができない。そこで移動して相手の攻撃をかわすことになる。
		前ダッシュ	2	10	C	
		後ダッシュ	2	10	D	
		横ダッシュ	2	10	D	
		ジャンプ	1	8	C	
		しゃがみ	8	8	C	

バル・バス・バウの武器(近距離用)

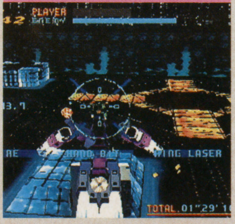
	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	ビームクロー(使用可能距離59.9)	Wロックオン	C	攻撃力は高いが技の出が遅い。性能は高くないほうだ
		起き上がり	C	
左手武器	ファイアーフレイム(使用可能距離29.9)	Wロックオン	C	技の出は早いが攻撃範囲がかなり狭く、当たりにくい
		起き上がり	C	

ワンポイントアドバイス：他のキャラと違いクセのある武器がそろっていて扱いがかなり難しい。フローティングマインはフィールド上に最大10個まで発射させることができる。もっとも活用していくことになる武器だ。これで相手の動きを制限しておいて、ハンドビットで攻撃していく形がベスト。近距離用の武器は他のキャラと比べるとどうしても見劣りしてしまう。

バル・バス・バウの特殊操作 高速移動(ジャンプ中)

87ページのベルグドルのところで紹介した高速移動だが、バル・バス・バウもこの高速移動をすることが可能だ。ただし、こちらの場合は地上ではなく、ジャンプ中に空中で行うことになる。やり方はまず右方向に移動したい場合は、ジャンプ中に両方のレバーを右、右下、右、右下…と繰り返せばいい。これを使うと、通常よりも早く空中を移動できる。

操作が困難だ



難しい操作だが、相手の背後に回り込むこともできる

接近戦を極めるならこれ



APHARMD アファームド

ダッシュ性能＝B
ジャンプ性能＝D
装甲の厚さ＝B

完全に近距離戦仕様の機体。有効な武器がないので遠距離戦は不得意だが、装甲が厚くて移動スピードが速いので、少々のダメージを気にせずに接近していける。

接近戦はこの機体の独壇場。特にトンファーは全キャラの近距離用の武器のなかでもっとも使用可能距離が長く、攻撃力にも目を見張るものがある。ただし、技を出す前に踏み込む動作をするというクセを持っている。アファームドは、近距離戦の得意な上級者向けの機体であると言えよう。近距離を極めた人は迷わずコレ。

上達までの道は険しい



⇧難しい近距離攻撃をマスターしなければ勝てないのだ

遠距離戦は苦手



⇧相手に近づかなければ勝機はまったくおとずれないぞ

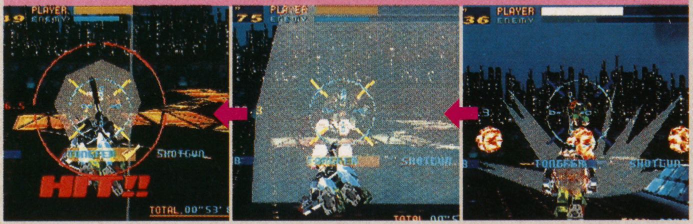
遠距離攻撃 ボムで攻撃を無効化する

84ページのテムジンと同様に、ボムで相手の攻撃を無効化してからの前ダッシュ攻撃が有効だ。

アファームドの場合は、ビームライフルの代わりにショットガンを使用する。ただし、ショットガンはビームライフルと比べると、攻撃力、追尾能力等で少し見劣りがするので、テムジンよりも近距離戦を重視した戦いが重要になる。遠距離戦は近距離戦へ移行するための布石でしかないのだ。

またトンファーは、テムジンのビームライフルにおけるソニックウェーブと同様に、遠距離のときにソニックリングという飛び道具を出せる。これは相手の攻撃を相殺するのに有効な技。これをキャンセルしてのダッシュ攻撃も有効。

ボムから前ダッシュショットガンの連係が使える



⇧前方からの攻撃をボムで無効化し、そのまま前ダッシュショットガンを撃とう。高い確率で相手にヒットするぞ

近距離攻撃 相手から離れるな

近距離戦では、83ページで説明した「キャンセル上級編」のテクニックが重要となる。

通常状態のトンファーをダッシュキャンセルして、さらにそのダッシュ中にショットガンを出す。さらに、そのショットガンを出した硬直時間を、通常状態のトンファーでキャンセルするのだ。これを繰り返すことによって、常にトンファーとショットガンで攻撃しながら移動し続けることができるのだ。これを利用して常に近距離で戦うことができるようになる。これ以外にも、トンファーをジャンプでキャンセルすることによって、相手を再びロックオンすることも可能だ。この2つのテクニックを基本にして攻めていこう。

トンファーをキャンセルして相手を追いかけよう



⇧トンファーキャンセルダッシュ攻撃キャンセル…と、半永久的にこの攻撃を繰り返すことができる。難しいけれど有効な攻撃方法だ

アファームドの武器（遠距離用）

武器名		状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	ショットガン 基本攻撃力…D 連射性能……C 追尾性能……D	通常	1	1	D	攻撃力、追尾能力とも低く、弾切れも起こしやすい。ないよりはましといった程度の武器。前ダッシュ攻撃くらいしか役に立たない。
		前ダッシュ	1	4	D	
		後ダッシュ	1	3	D	
		横ダッシュ	3	9	D	
		ジャンプ	1	3	D	
		しゃがみ	1	1	D	
左手武器	ボム 基本攻撃力…D 連射性能……E 追尾性能……E	通常	1	1	D	基本的にはテムジンのボムと同じ性能。横ダッシュとしゃがみ時の爆発の仕方がテムジンのものと異なっているだけだ。
		前ダッシュ	1	1	D	
		後ダッシュ	1	1	D	
		横ダッシュ	1	1	D	
		ジャンプ	1	1	D	
		しゃがみ	1	1	D	
両手武器	トンファー 基本攻撃力…E 連射性能……E 追尾性能……D	通常	1	2	E	ソニックリングという攻撃が出せる。これは敵の攻撃を相殺しやすい。しゃがみトンファーはしゃがみながら踏み込むことができる。
		前ダッシュ	1	1	E	
		後ダッシュ	1	1	E	
		横ダッシュ	1	1	E	
		ジャンプ	1	1	E	
		しゃがみ	1	1	E	

アファームドの武器（近距離用）

武器名		状態	攻撃力	コメント
右手武器	ショットガン（殴る）（使用可能距離54.9）	Wロックオン	C	トンファーよりも当てやすい。攻撃力は低めだ
		起き上がり	C	
左手武器	ショットガン（殴る）（使用可能距離14.9）	Wロックオン	C	使用可能距離が短いのでまず使うことはない
		起き上がり	C	
両手武器	トンファー（使用可能距離139.9）	Wロックオン	A	攻撃力は全キャラのなかで最大。使用可能距離も最大
		起き上がり	A	

ワンポイントアドバイス：横ダッシュ時のボムはドーム状に爆発せず、小規模な爆発で終わってしまうので使い道に欠ける。また、しゃがみボムも、テムジンのボムと異なり出してすぐ爆発することはない。

アファームド豆知識 踏み込む速度は一番

トンファー使用時における踏み込み動作は、他のキャラの近距離用の武器と比べると、速くて距離も長い。なんとダッシュよりも速いので、相手がダッシュで逃げようとしても捕まえることができるのだ。さらに、踏み込み時はほぼ無敵。使い方によってはかなり有利に戦うことができるぞ。こういった点も、アファームドの接近戦での強さの一因となっている。

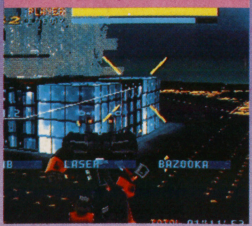
ダッシュより速い踏み込み



⇧相手を追いつめたらキャンセルを使って攻撃しよう

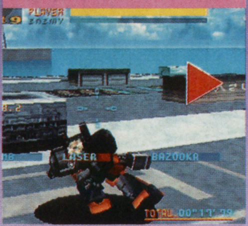
※表の攻撃力および機体ごとの記号は各能力をA～Eの5段階で示したものでAが最高、Eが最低を示します。なお、これらのデータは編集部の独自の調査によるものです

隠れられるとつらい



⬆ドルカスなどのキャラに隠れられると手も足も出ない

移動の遅さがネック



⬆装甲が厚い代わりに、機動力が犠牲になっている

「ライデンといえばレーザー」。というほど、レーザーの威力はかなりの脅威。実戦ではいかにレーザーを当てるかが勝利のポイントとなるのだ。さらにライデンは、厚い装甲に包まれているので防御力はピカイチ。少々のダメージは気にせずに戦うことができる。

反面、移動速度とジャンプ力はかなり低い。そのため機動力の高い相手にはけっこう苦戦することになる。また、障害物も大の苦手。障害物に隠れた相手をおびき出すのに一苦労する。



冷静な判断力と鋭い読みが要求されるVR

ダッシュ性能＝D
ジャンプ性能＝D
装甲の厚さ＝A

遠距離攻撃
相手の動きを見切れ

レーザーに始まりレーザーに終わるライデン。遠距離戦では、まず相手の動きを先読みしてレーザーを出す技術が求められる。

レーザーは基本的には通常の状態で当てること。ダッシュやジャンプだと性能が落ちたりスキができたりして反撃されやすいのだ。

また、障害物に隠れてこちらのスキをうかがっているような相手には、バズーカやグランドボムで相手をおびき出してレーザーを当てるという戦法も有効だ。

また、上級テクニックだが、あまり相手からの攻撃を受けたくないときに、障害物に隠れながら2本出るレーザーの1本だけを障害物の外に出して、1本だけで攻撃することもできる。

相手の移動先に先読みレーザーを重ねよう



⬆相手がこちらに接近してくるのを予測してあらかじめレーザーを撃つ。対戦経験が豊富でないとむずかしいが、当たればかなりうれしい

ライデンの武器（遠距離用）

	武器名	状態	方向	弾数	攻撃力	コメント
右手武器	バズーカ	通常	1	1	C	バズーカを当てると、相手の動きを一瞬止めることができる。よって横ダッシュバズーカは1発目が入ると連続して当たるのだ。
		前ダッシュ	1	3	C	
		後ダッシュ	1	2	C	
	基本攻撃力…C	横ダッシュ	1	8	C	
	連射性能……C	ジャンプ	1	4	C	
	追尾性能……D	しゃがみ	1	3	C	
左手武器	グランドボム	通常	1	1	D	ボムと同様に、相手の攻撃を爆風で無効化することができる。ただし爆発範囲が狭いため、ボムよりも使い勝手が悪い。
		前ダッシュ	1	1	D	
		後ダッシュ	1	1	D	
	基本攻撃力…D	横ダッシュ	1	1	D	
	連射性能……E	ジャンプ	1	1	D	
	追尾性能……E	しゃがみ	1	1	D	
両手武器	レーザー	通常	1	2	A	ダッシュ時は攻撃力が激減してしまう。硬直時間も長くなるのであまり使う意味がない。使うなら通常か、しゃがみ時だ。
		前ダッシュ	3	8	D	
		後ダッシュ	1	4	C	
	基本攻撃力…A	横ダッシュ	1	4	C	
	連射性能……E	ジャンプ	3	4	B	
	追尾性能……D	しゃがみ	1	4	A	

ライデンの武器（近距離用）

	武器名	状態	攻撃力	コメント
右手武器	バズーカ（殴る）（使用可能距離49.9）	Wロックオン	C	攻撃速度は遅いけれど威力はかなり大きいのだ
		起き上がり	C	
左手武器	ショルダーアタック（使用可能距離24.9）	Wロックオン	B	これを使って乱舞が可能。かなり使える武器だぞ
		起き上がり	B	

ワンポイントアドバイス：メインの武器はやっぱりレーザー。レーザーのゲージが溜まっていないときに他の武器を使って攻撃するという攻撃パターンになるだろう。特に通常状態のバズーカは、レーザーの穴埋めとしては最適な武器だ。グランドボムは使い方が難しいが、使いこなせるようになると攻撃に幅が出るので、修得してみてはどうか。

近距離攻撃
ここでもレーザーが有効

近距離戦でも頼りになるのはレーザーだ。自分から攻撃していくときには、近距離用の武器で攻撃を行い、それをしゃがみレーザーでキャンセルをかける戦法が有効。最初の攻撃がヒットしても、ガードされても、しゃがみレーザーが必ずヒットするというすぐれた攻撃方法なのだ。

自分が攻撃を受けた場合もしゃがみレーザーが有効。相手が踏み込んできたときは、これで相手の踏み込みをつぶすことができる。また、回り込まれたとしても、しゃがみレーザーでダメージを与えることができる。レーザーには後方にも攻撃判定があるからだ。

また、ライデンも乱舞が可能。やり方はベルグドルと同じだ。

近接攻撃からレーザーへの連続攻撃が強力



⬆最初の攻撃が当たれば連続攻撃となる。かなり強力なので、どんどん使っていこう。ただしここまで接近するのが一苦労かも…

回避不能



⬆確かに強力だが、これだけを使うのは考えものだ

ライデン豆知識
しゃがみバズーカの恐怖

ライデンのしゃがみバズーカは異常に追尾能力が高く、250以内にいる相手にはまず間違いなくヒットさせることができる。

開始直後にこれを行うと、バイパーII以外はこれを回避することができない。これはあまりに強力な攻撃なので、ハメ扱いされることもしばしばある。対戦時にはなるべく使用を控えた方がいいかもしれない。

初心者にとっての最大の強敵 ヤガランデ必勝法!

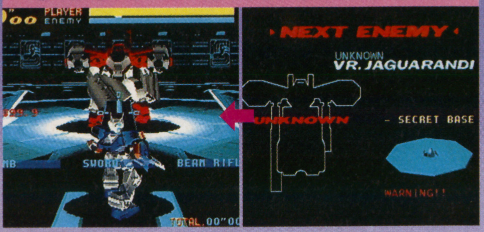
ステージ5終了後に突然出現することがあるヤガランデ。ここではヤガランデの出現条件から、キャラ別のヤガランデの攻略法までを解説をしていく。



VIRTUALON ヤガランデの出現条件

ヤガランデはステージ1から5までの1セット平均のクリアタイムが約35秒以上を超えることでプレイヤーに対するペナルティとして出現する。平均クリアタイムなので、他のステージをいくら早いタイムでクリアしても、あるステージのクリアタイムが長くなれば、登場してしまうのだ。

もたもたしてるとヤガランデ出現



⇧ステージクリアに時間をかけると警告音が鳴り響き、ペナルティステージであるヤガランデステージがスタートしてしまう

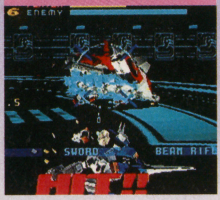
ヤガランデの秘密

ヤガランデはコンティニューを繰り返すことによって、しだいにその大きさが小さくなり、防御力も低下していく。ただし、攻撃力はまったく変化しない。

VIRTUALON ヤガランデの武器

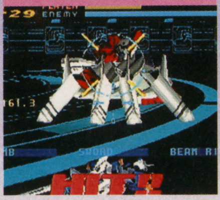
ヤガランデの武器は全部で3種類。どの攻撃も驚異的な攻撃力を誇るため、1発攻撃を受けただけでとんでもないダメージを受けてしまう。また、ヤガランデステージには障害物が一切存在しないため、機動力の低い機体にとっては本当につらい戦いになる。

バズーカ



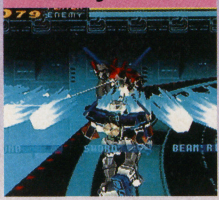
⇧追尾性能は低いが、当たると転倒させられる。かわすのはわりと楽だ

ミサイル



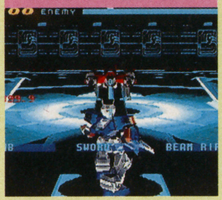
⇧スピードが異常に速いミサイル。見てからよけるのはぜったいにムリ

10Wayレーザー



⇧前方へ10方向に発射される。ダッシュなどでよけるのは困難なシロモノ

これがヤガランデ?



⇧最終的にはこんなに姿に。防御力も低下するぞ

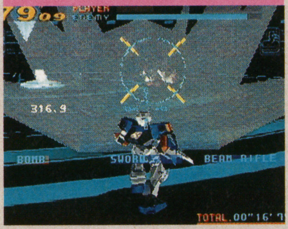
キャラ別 ヤガランデ攻略法

ここでは各キャラごとによる対ヤガランデの必勝パターンを紹介する。これを頼りにぜひともヤガランデを倒してほしい。

テムジン・アファームド

開幕直後は斜め前ダッシュボムでヤガランデから離れる。あとはボムでヤガランデの攻撃を無効化しつつ、ビームライフルで攻撃する。基本はこれの繰り返しでOK。また、アファームドの場合はテムジンと同じ戦法でいいが、ショットガンの威力が低いため時間内に破壊することはまず無理。また、すれちがうときにトンファーを出しておけばヒットさせることができる。なお、攻撃はなるべくジャンプキャンセルでさけること。

ボムで安定



⇧相手の攻撃を無効化してしまえばなにも怖いことはないのだ

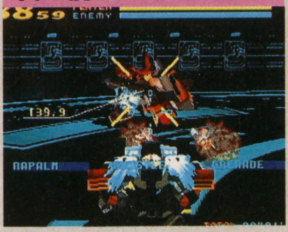
バイパーII

ヤガランデがダッシュしてきた場合は、交差するようにして斜め前ダッシュホーミングビームを撃とう。また、相手の動きが止まったら通常移動で攻撃を避けつつ、相手が倒れるまでバルカンをヒットさせること。相手が倒れたら遠くまで離れて、7WAYミサイルやホーミングビームで攻撃しよう。また、回避はジャンプで行うのがベストだ。

ドルカス・ベルグドル

開幕直後は斜め前ダッシュからのファランクスが有効。普段は移動しながらのファイヤーボールでヤガランデを牽制しつつ、相手から離れる。あとは遠距離からのファランクスキャンセルによる攻撃がいいぞ。また、ベルグドルも開幕直後は 斜め前ダッシュホーミングミサイルでOK。また、ヤガランデを転倒させることができたら起き上がりにナパームを重ねて相手の動きを制限しよう。なお、ベルグドルの場合は相手の攻撃を通常の横移動で避けること。

斜め前ダッシュ攻撃だ

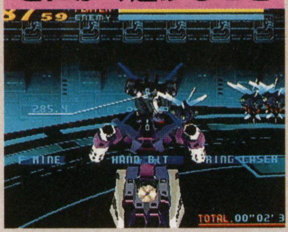


⇧開始直後はこれで決まり。かなりのダメージを与えることができる

バル・バス・バウ

とにかくジャンプで攻撃をかわしつつ、ハンドビットやフローティングマインでヤガランデを攻撃しよう。バル・バス・バウの攻撃パターンでは時間内にヤガランデを倒すことは難しいので相手の攻撃を回避することのみに専念して、時間切れによる勝ちを狙おう。

とにかく逃げること



⇧倒そうとは思わず、タイムオーバーでの勝ちをねらっていこう

フェイ・イェン

通常のハンドビームを打ち続けて相手を転倒させる。これを繰り返すだけで倒すことも可能だ。相手の起き上がりには♡ビームを撃ち、それをキャンセルしてのしゃがみボーガンが有効。なお、起き上がり時に発射してくるレーザーは隙間を通常移動ですり抜けることが可能。ダメージを受けてハイパー化した場合は斜め前ダッシュハートビームを積極的にねらっていくようにしよう。

ハンドビームが有効

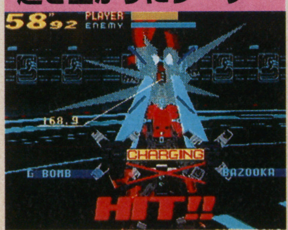


⇧ハンドビームを撃っているだけでも勝ことができるのだ

ライデン

開幕直前には斜め前ダッシュレーザーで攻撃し、あとは相手との距離を離して立ちバズーカで攻撃しよう。ヤガランデが転倒したら、起き上がりに通常のレーザーを重ねておくといい。敵の弾の回避はダッシュでは無理。ジャンプキャンセルで回避するようにしよう。グランドボムは使う必要がない。

起き上がりにレーザー

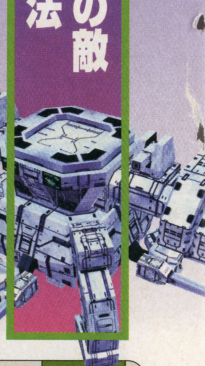


⇧うまく相手の起き上がりに重ねられれば再び転倒させることができる

ボス攻略編

最強にして最後の敵 ジグラット必勝法

最後の難関ジグラット。ヤガランデのときと同様に、このボスの特徴及びキャラ別の攻略法を解説していく。当然ヤガランデよりも攻略難度は高いぞ。



VIRTUALON ジグラット変形

ジグラットは一定時間がたつと、巨大レーザーを発射する形態に変形する。変形後はこの巨大レーザーでしか攻撃してこない。

当たればかなりのダメージをくらう巨大レーザーはかなりの脅威だが、じつはこの形態のときこそが攻撃のチャンス。変形前よりも防御力が低下して、まともにダメージを与えることができるようになるからだ。

この変形は1回の戦闘で2回しか行われないので、必ずこのスキをのがさないようにしよう。元の姿に戻ってしまうと、倒すのが非常に困難になってしまうぞ。

VIRTUALON ジグラットの武器

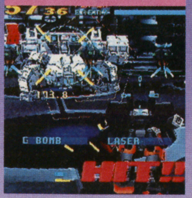
ジグラットの武器は全部で4種類。どれも絶大な威力を誇るが、そのなかでも特にレーザーが強力だ。また、攻撃がヒットしても絶対に転倒せず、またダメージも少ししか与えられない。後述する変形後までは、回避行動に専念するほうが得策だろう。

レーザー

⬆スピードが速くかなりよけづらい。しかも連続で繰り出してくる

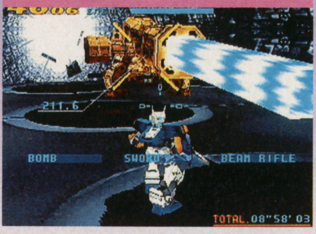
リングレーザー

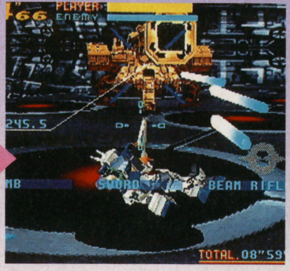
⬆弾が大きいのでよけたつもりでも当たることがある

フローティングマイン

⬆追尾性能が低いので簡単にかわすことができるのだ

ファランクス

⬆遠くにいれば当たることはない。接近しているときは要注意だ

巨大レーザー

⬆スピードは遅いが当たれば大ダメージをくらう。ジャンプでは回避できないぞ

最大の危機が最大の好機に

⬆変形後をねらわないとまず倒すことは不可能。怖がらず接近あるのみ

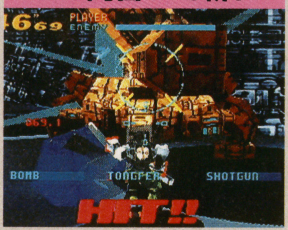
キャラ別ジグラット攻略法

キャラごとに対ジグラットの有効な戦法を解説。強敵だけれども、こいつを倒せば晴れてエンディングをみることができるのだ。

テムジン・アファームド

通常形態のときはボムを使って相手の攻撃を無効化しつつ、ボムの陰から攻撃していこう。

変形後はテムジンの場合、まず、ボスに接近。そしてボムを2発投げてすぐに通常のビームライフルを連射する。これをボスの形が元に戻るまで繰り返そう。アファームドの場合は、ボスにギリギリまで接近して、通常のトンファーを続けて出せばOK。上級者はトンファーキャンセルしゃがみボムをねらっていこう。

この間合いで斬れ

⬆相手に重なるくらい接近しないとトンファーが当たらない

バイパーII

まずは歩きながら攻撃を回避しつつ、変形するまで待つ。バイパーIIは移動速度が早いので、簡単に回避できるのだ。

変形したら、通常のホーミングビーム、前ダッシュ7WAYミサイル、通常のバルカンの順で攻撃していこう。効率よくダメージを与えられるぞ。また、S.L.Cダイブも有効。ボスの攻撃のスキを見て決めていこう。

ドルカス

変形前はひたすらダッシュで攻撃を回避する。また、ファランクスで攻撃を無効化するのもいいぞ。この2種類の回避方法を組み合わせて変形を待つように。1種類だけだと、敵の攻撃をくらう可能性が高い。

変形後は前ダッシュファランクスでジグラットに近づき、接近したら通常のファイヤーボールを連射。これだけでいい。

ベルグドル

横移動が速いので、ダッシュの代わりにこれで攻撃を回避していくこと。敵のフローティングマインがしつこいときには、ナパームで無効化してしまえ。

変形後はまずナパームを発射し、そのあと前ダッシュホーミングミサイルで接近。このあとは同じ攻撃を繰り返すか、あるいは通常のグレネードを連射すればいい。

バル・バス・バウ

変形前は横ダッシュやジャンプで攻撃を回避していこう。ジャンプハンドビットで攻撃するのも可。攻撃が必ず命中するぞ。

変形後はジャンプハンドビットを出し続ければOK。これだけで最終ボスに勝ててしまえる。全キャラ中一番楽に戦えるキャラだ。

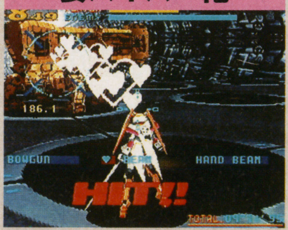
楽勝！

⬆いわゆる楽勝パターン。あまりにも簡単に勝てるので拍子抜けする

フェイ・イエン

変形前にわざと攻撃を受けてハイパー化しておく。ハイパー化したら通常移動やジャンプで攻撃をかわしながら変形を待つこと。

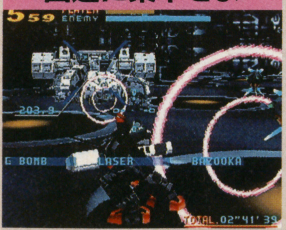
変形したら前ダッシュ♡ビームとしゃがみボーガンで攻撃。ゲージがなくなったら、攻撃に当たらないように歩きながらハンドビームを連射しよう。ゲージが溜まれば、再び前の攻撃を繰り返していけばいい。

要ハイパー化

⬆シールドが減ったままで戦う。敵の攻撃に当たらないように

ライデン

変形前はダッシュで逃げ続けること。ライデンはダッシュが遅いので多少ダメージを受けることになるが、それは覚悟のうえ。

ボスが変形を始めたら、すぐに通常のレーザーを当て、前ダッシュバズーカで接近。レーザーが使用可能になるまで通常のバズーカを連射しよう。ゲージが回復したら、至近距離からレーザーをお見舞いしてやろう。

回避に集中せよ

⬆変形前はとにかく忍の一字。耐えて耐えて耐えぬくのだ

武器相殺関係一覧表

より的確な攻撃をするため、武器同士の相性を知ろう

このゲームでは各機体ごとに異なった武器が複数装備されている。これらの武器には、それぞれに攻撃の優劣関係が決まっており、これらの関係によって一方的に相手の攻撃を無効化したり相殺したりすることが可能になっているのだ。ここではこれらの関係を一覧表にしてみた。対COM、対戦ともに参照してほしい。

相殺の条件とは

ここでは武器同士の相性によって発生することがらについて解説していく

無効化

どちらかの攻撃がどちらかの武器の攻撃判定を完全に消滅させてしまう状態のこと。ここでは攻撃を打ち消されてしまった側の攻撃判定は完全に消滅するが、攻撃を打ち消した側の攻撃はそのまま攻撃判定が残ったままになっている。主にナパームやファランクスがこれに該当する。

相殺

お互いの攻撃が干渉しあって、互いに消滅してしまう状態のこと。この場合はもちろんどちらの攻撃判定も完全に消滅してしまい、完全に無効化される。同系統の武器同士が衝突することによって起こるケースが非常に多い。

無干渉

この場合はお互いの攻撃同士がまったく干渉せずに、そのまま素通りして、突き抜けてしまう状態のことをいう。代表的なのは、高い位置を飛行しているためにほとんどの攻撃と接触することがないハンドビットあたり。

各武器相殺関係一覧表

この表は、左側を自キャラ、上を相手として見てください。

		テムジン			ドルカス			フェイ・イェン			ベルグドル			バイパーII			バル・バス・バウ			アファームド			ライデン		
		ビームライフル	ボム	ビームソード	ファイヤーボール	ハンマー	ファランクス	ハンドビーム	ボーガン	♡ビーム	グレネード	ナパーム	ホーミングミサイル	バルカン	7WAYミサイル	ホーミングビーム	リングレーザー	フローティングマイン	ハンドビット	ショットガン	ボム	トンファー	バズーカ	グランドボム	レーザー
テムジン	ビームライフル	□	×	△	□	×	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	×	○	□	□	×	×	□	×	×
	ボム	○	□	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○	○	□	○	○	□	○
	ビームソード	△	×	△	○	○	×	○	○	△	○	×	○	○	○	○	○	○	□	○	×	△	○	×	×
ドルカス	ファイヤーボール	□	×	×	△	□	×	□	□	□	□	×	○	○	○	×	×	○	□	□	×	×	□	×	×
	ハンマー	○	×	×	□	△	×	□	△	○	□	×	△	□	□	□	△	○	□	○	×	×	○	×	×
	ファランクス	○	□	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	□	○	□	○	○	□	○
フェイ・イェン	ハンドビーム	□	×	×	□	□	×	□	×	□	□	×	□	□	□	×	×	○	□	□	×	×	□	×	×
	ボーガン	□	×	×	□	△	×	○	△	□	□	×	□	□	□	×	△	○	□	□	×	×	□	×	×
	♡ビーム	□	×	△	□	×	×	□	□	△	□	×	□	□	□	△	○	○	□	□	×	△	□	×	×
ベルグドル	グレネード	□	×	×	□	□	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	△	○	□	□	×	×	□	×	×
	ナパーム	○	□	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	□	○	□	○	○	□	○
	ホーミングミサイル	□	×	×	□	△	×	□	□	□	□	×	△	□	□	□	△	○	□	□	×	×	○	×	×
バイパーII	バルカン	□	×	×	□	□	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	×	○	□	□	×	×	□	×	×
	7WAYミサイル	□	×	×	□	□	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	△	△	□	□	×	×	△	×	×
	ホーミングビーム	□	×	×	○	○	×	○	○	△	□	×	□	□	□	△	○	○	□	□	×	×	□	×	×
バル・バス・バウ	リングレーザー	○	×	×	○	△	□	○	△	×	△	×	△	○	△	×	△	○	□	□	×	×	△	×	×
	フローティングマイン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	×	△	□	×	×	×	×	×	×
	ハンドビット	□	×	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	×	□	□	×	□
アファームド	ショットガン	□	×	×	□	×	×	□	□	□	□	×	□	□	□	□	□	○	□	□	×	×	□	×	×
	ボム	○	□	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○	○	□	○	○	□	○
	トンファー	○	×	△	○	○	×	○	○	△	○	×	○	○	○	○	○	○	△	○	×	△	○	×	×
ライデン	バズーカ	□	×	×	□	×	×	□	□	□	□	×	×	□	□	□	△	○	□	□	×	×	□	×	×
	グランドボム	○	□	○	○	○	□	○	○	○	○	□	○	○	○	○	○	○	○	○	□	○	○	□	○
	レーザー	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	□	○	×	○	○	×	□

表の説明

ここではそれぞれの武器の相性関係を一覧表にしてまとめた。8体の機体についてそれぞれ武器である右手武器、左手武器、両手武器の3種類の攻撃別に分類すると、全部で576通りの組み合わせが存在することになる。なお、各項目は記号で説明されているが、これらの記号については右を参照のこと。

○＝相手側の攻撃を一方的に無効化することができる

△＝お互いの攻撃が相殺しあう

×＝自分の攻撃が一方的に無効化されてしまう

□＝お互いの攻撃同士がまるで干渉しない

相殺能力の高い武器

表を見ると、どの武器が一番無効化や相殺を行うのに有効かが一目でわかる。特にボム系とナパーム、ファランクスがかなり強力なようだ。これらに関しては、なんといってもこちらの武器を無効化できる武器が存在しないのが強み。あの攻撃力の高いライデンのレーザーですら、グラフィックのみを残して無効化される。攻撃力の高い武器が必ずしも相殺能力に長けているわけではないのだ。持ちキャラの武器をすべて確認しておくことをお勧めする。

レーザーすら無効化する



⬆グラフィックは残るが、攻撃判定はすでにないのだ

Weekly Information

NEWS

新シュミレーションゲーム発表会

F-1GRAND PRIX 1996 1月予定　ココナッツジャパン　6800円

ココナッツジャパンからゲーム業界初の、本格的F1チームの運営シュミレーションが発売されることが決定した。

この『F-1GRAND PRIX 1996』（6800円）は、92～96年のデータをもとに作られた、スポンサー以外のほとんどの項目で実名が使われたゲームで、スタート後、スポンサーを探すところからはじまり、ドライバー、チーム、ガソリン、エンジンを、オーナーとなったプレイヤーがスポンサー達による出資金を使ってひとつずつ選択していき、レースを行う、というふうに展開していく。ゲームの最終目標は全GPを制覇しコンストラクターズチャンピオンになること。

去る11月5日、東京全日空ホテルで行われた制作発表会は、取締役営業課長・渋田隆一氏の開会のあいさつで始まり、ゲームの説明、企画開発・飯塚功太郎氏へのインタビューを経て、97年モナコGP観戦ツアーキャンペーンの説明があった。

これはソフトに同梱されているアンケートハガキを送ると、抽選でモナコGP観戦ツアーに招待され、その他100名にスペシャルグッズがもらえるというイベントで、その後、質疑応答などが行われ、取締役営業部長・土居政生氏のあいさつで閉会した。これで観戦に徹するしかなかったF1の世界がより身近に感じられるようになったのだ。



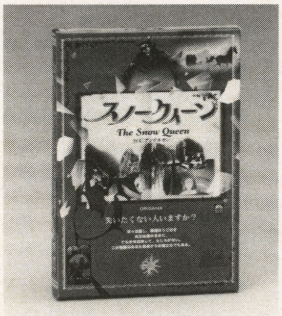
⇧すべての項目がリアルに作られドライバーも実名で登場



⇧華やかな雰囲気で発表会は行われた

クリックブック第2弾制作発表

スノークィーン　12月11日　ブレインプロジェクト　4800円



⇧洗練されたデザインの日本語版

みんなは、『LULU』というゲームを、知っているかな。クリックブックという、いままでには、なかった新しい種類のゲームだ。

クリックブックというのは、本にカーソルと呼ばれる矢印をあわせて、ボタンを押すと絵が動いたり音がしたりするといったものだ。

今回紹介する『スノークィーン』はアンデルセン原作の童話を『LULU』の原作者ロマン・ビクトール・ブジュベ氏が監修したクリックブックの2作目だけど、謎解きという新しい要素が加わっている。

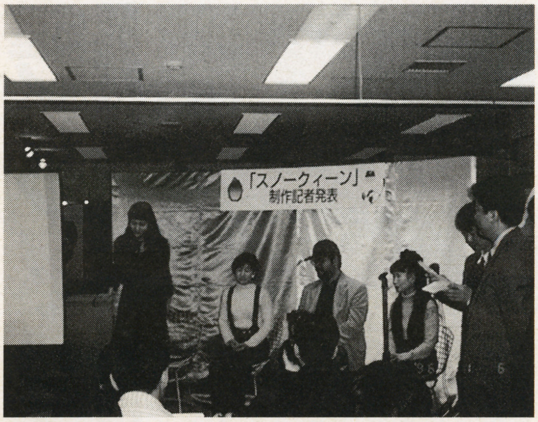
もとになっている物語を簡単に説明すると、……カイという少年とゲルダという少女がいて、2人はいつもいっしょに仲良く遊んでいた。あるとき、窓が開いてそこから悪魔の作った呪いの鏡の破片が、カイの目と胸にはいってしまった。すると、カイにはまわりのものが全部、キタナいものに見えるようになってしまい、その時そばにいたゲルダをののしって、唯一美しく見える雪の女王と一緒に北の国へ行ってしまう。そこでゲルダはカイをさがすため、世界中をまわり、行く先々でいろんなことに巻き込まれ、いろんな人と出会う……そして、雪の女王の居城でカイに出会った…。

というストーリーなんだが、いなくなってしまった大好きな人を探すのが、女の子というのがちょっと変わっている。いなくなってしまった人を捜すのが少年ならよくある話だけどね。

この『スノークィーン』の発表会が11月3日に開かれた。会場で特に印象に残ったのは、制作にかかわったたくさんの人達が、このゲームをプレイする人達に、ゲルダの持つ、愛や希望が伝わってほしいと言っていたことだ。

制作者のなかには、「クレヨンしんちゃん」でしんちゃん役や『LULU』のルル役でおなじみの矢島晶子さんの他、「メルティーランサー」というシミュレーションゲームで、ナナの役をした池澤春奈さん、朗読と悪魔の役を俳優の天本英世さん、演出はテレビアニメ「ドラゴンクエスト」（フジテレビ）に参加していた高林久弥さんが担当している。その他にも、フランス文学の研究で有名な人なども参加しており、フランス語版にも負けない仕上がりになりそうだ。

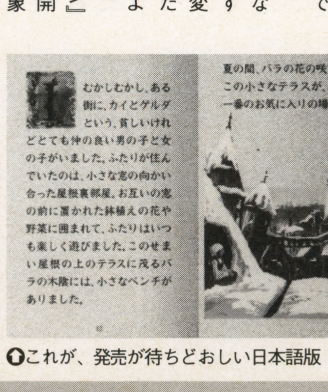
発売元の「ブレインプロジェクト」の人達が発言していたが、これからもこのクリックブックという新しいジャンルのゲームをどんどん出していくそうだ。



⇧声の出演者と演出や翻訳家、制作に携わる人達が参加した



⇧仏語版と日本語版が組み合わされる可能性は？



⇧これが、発売が待ちどおしい日本語版

『レイストーム』と『レイトレーサー』発売記念

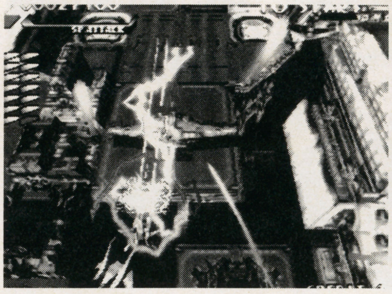
RAY・RAYキャンペーン　11月10日〜先着1万名　タイトー

美しいグラフィックで人気のシューティング『レイフォース』(アーケード版)と『レイヤーセクション』(セガサターン版)の続編として、『レイストーム』(5800円)がプレイステーション版で1月10日に、同じくプレイステーション版のドライビングゲーム『レイ・トレーサー』(5800円)が1月17日に発売される! この2タイトルの発売記念として、タイトーでは、2つのソフトを買った人、先着1万名に特製CD-ROM「RAY・RAY・CD」が当たる「RAY・RAYキャンペーン」を実施する(くわしくはTEL 045-593-7111まで)。

●応募方法

『レイストーム』に入っている応募ハガキに『レイ・トレーサー』に付いている応募券を貼って、〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーCP事業部販売課「キャンペーン」係まで。

※当選者には賞品が直接発送されることになっています。



さらに画面技術がアップした『レイストーム』

日本最大のデジタル放送

パーフェクTV「デジキューブ・チャンネル」　11月15日〜放送中　デジキューブ

衛星デジタル放送パーフェクTVで11月15日から放送中の「デジキューブ・チャンネル」の「ゲーム開発秘話」コーナーはもう見た?

9月27日から3回の試験放送を経て放送となる第1回・第2回は、待ち遠しいビックタイトル、「ファイナルファンタジーVII」の開発秘話がオンエアされるんだ。

内容は、開発プロデューサー・坂口博信氏、ディレクター・北瀬佳範氏、サウンド担当・植松伸夫氏へのインタビューが行われることになっている。

第1回放送はもう終わってしまったが、この『ファイナルファンタジー』シリーズにはまった人もきっと、たくさんいると思うので、見逃してしまったファンも第2回放送(11月22日・金曜日)はぜひ見よう!

その他のコーナーも嬉しいゲーム情報が満載で、毎週金曜日には番組内容が新しくなるとのこと。新タイトルの情報もどんどん発信されるので、ユーザー必見番組だ。



1月発売の『ファイナルファンタジーVII』

超ノリノリ・リズム・アクション登場!

『パラッパラッパー』完成披露発表会　11月8日　ソニークリエイティブプロダクツ　六本木ヴェルファーレ



フロア内に並ぶゲーム体験モニター

11月8日、日本最大のディスコ六本木ヴェルファーレで、ソニーコンピュータエンタテイメントのプレイステーション用ソフト『パラッパラッパー』(12月6日発売、4800円)の完成披露発表会が行われた。

広いメイン・ダンス・フロアにはディスコらしからぬ、ゲームモニターが両サイドに20台ズラリと並び、舞台上の大画面には大きく「SONY」の文字が。この作品に対する力のいれようがフロア全体から伝わってくるような会場作りだ。

さて、ソニーコンピュータエンタテイメントが2年もの歳月をかけて制作した、このビッグタイトルの内容を説明しよう。プレイヤーは、主人公のパラッパ君になって、各ステージの先生が次々と出す「お手本プレイ」に従うのが基本的なルールで、いたって簡単。具体的には、先生が先行する1〜4小節のラップを追って、どのボタンをどのタイミングで押すかが表示されるので、自分の番が来たら耳で聞いた「自分のリズム感」で先生と同じ「順番」、「タイミング」で繰り返せばOK。3拍子のリズムでプレイヤー自身のラップアレンジが必要で、お手本と同じラップでは必ずしも高得点が出ない……等々、これ以上の楽しみ方は実際に体験しなくては説明できない楽しさなのだ。

会場では、制作者でもある元PSY・S、現在ソニーレコードの松浦雅也氏が、キャラクタデザインからラップ音楽の制作、コンピュータを使ったレコーディングなど、『パラッパラッパー』の完成までを楽しく紹介。司会の人気D.J宇治田みのる氏のトークも快調で、場所が場所だけに披露発表会というよりは、まるでライブのような盛り上がりようだ。

また、ビジュアルデザイン担当のCGアーティスト、ロドニー・グリーンブラッド氏もゲストとして招かれ、パラッパ君を始めとするカワイイキャラクタたちの紹介も行われた。第1ステージのタマネギ先生、素直で明るい女の子サニーちゃん、凄腕D.JのP・Jベリーなど個性的で魅力あふれるキャラクタがヴェルファーレの大画面に次々映される様子は、さすがソニーのタイトル、という感じだ。発表会の中で制作者自らのプレイも行われ、抜群のリズム感に記者たちはみな感心。さすが、というプレイだったぞ。最後は、松浦氏とキャラクタのラップを担当するRYU氏、それから「パラッパ・ダンサーズ」のオールキャストで、ダンス入りのゲーム音楽そのままのミニライブで大盛況のうちに終了した。

プレイしながら身体を動かしてしまうような、今までにない新しいジャンルのリズム・アクションは、ゲーム初心者でもハマッてしまうんじゃないかな。



『パラッパラッパー』の大画面をバックに最後は紙吹雪が舞った



宇治田みのる氏の快調な司会で進んだ発表会

Weekly Information

今週の Pick UP!



CD

ヒーローたちの共演をサウンドで!

X-MEN VS. STREET FIGHTER　発売中　ビクターエンタテインメント　2000円(込)

日本のヒーロー『ストリートファイター』とアメリカのヒーロー『X-MEN』が共演したゲームとして話題を呼んだ、アーケード格闘ゲーム『X-MEN VS. ストリートファイター』のサントラがとうとうリリース。ヒーローたちの共演が、サウンドからも楽しめるぞ!

アルバムには、オープニングはもちろん、全40曲にも及ぶ曲を収録。各キャラクタのテーマ曲もしっかりと収録されているぞ。今までのイメージを崩さず、かつ、より格好良くアレンジされたストZEROのキャラクターテーマと、ヒーローらしさを前面に押し出したX-MENのキャラクテーマ。新しい曲も古い曲も入り乱れ、といった感じのこのアルバムは、「ゲームミュージックのコラボレーション」と言っても言い過ぎではないかも!?

特にイメージが、ダークヒーローっぽくなったキャミィの曲は必聴! 彼女のファンにはたまらないぞ。

とことんまで「格好良さ」を追究したカプコン・サウンド・チームの熱いゲームミュージックをバックにして、自分もヒーローになりきってみてはいかがかな? ゲームの腕も上がるかも!?

魔法少女プリティサミー　オリジナルサウンドトラックI

パイオニアLDC



11月27日
パイオニアLDC
3000円(込)

現在、TV東京で放送中の「魔法少女プリティサミー」のサウンドトラック。オープニングとエンディングのボーカル曲のほか、各キャラクタが歌うボーカル曲も収録。

はるかぜ戦隊Vフォース

ビング



発売中
MEMレコード(NEOレーベル)
2000円(込)

ビングから発売された、同名の美少女ゲームのサントラアルバム。遠藤景子が歌うオープニング曲のほか、このアルバムに新録となる、白鳥由里が歌う同じオープニング曲も収録。

幻影闘技　SHADOW STRUGGLE

バンプレスト

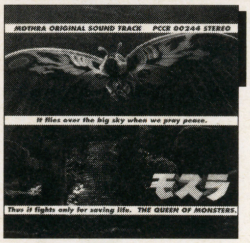


発売中
MEMレコード(NEOレーベル)
2000円(込)

バンプレストから発売された同名の3D格闘ゲームのサントラを収録したアルバム。作曲は、あの『ドラゴンナイト4』などを作曲した大網剛。ゲームミュージック・マニアはチェック。

モスラ　オリジナルサウンドトラック

東宝

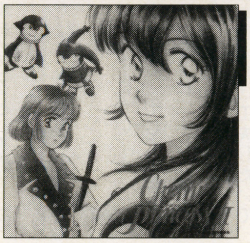


発売中
ポニーキャニオン
2500円(込)

12月に公開される映画「モスラ」のサウンドトラックが、公開に先駆けてリリース。厳選して収録された21曲の中には、新しい双子妖精のエリアス姉妹が歌うボーカル曲3曲も収録。

桜井智・Cherry PrincessII～遠い風の伝説～

桜井 智



11月27日
パイオニアLDC
2600円(込)

同名のラジオ番組で放送された、ラジオドラマの第2部全8話を収録したアルバム。加えて、桜井智の新曲やトークなども収録。智ちゃんファンは必聴だぞ!

天地無用!ラジオ電影箱　SF-Xch. 初回限定盤

パイオニアLDC



11月27日
パイオニアLDC
4300円(込)

ラジオで放送されたドラマ6話のほか、おまけドラマも収録されたアルバム。CDを5枚収録できる「TV箱型アンテナ付き電影箱」や、ドラマのBGMを収録したCDも付いている。

流星LOVE STORYシリーズ　Cool

緑川 光



発売中
NECアベニュー
2500円(込)

タイトルと同名のラジオドラマでパーソナリティを勤めている、緑川光のソロアルバム的なCD。6曲中3曲を本人自ら作曲するなど、力の入ったアルバムに仕上がっている。

ボイス・チャレンジャーVol. 4-誕生～Debut～編-

NEC インターチャネル



発売中
NECアベニュー
3300円(込)

普通にCDドラマとして楽しむだけでなく、自分でアフレコを楽しめるシリーズ第4弾。今回のコンセプトは『誕生』で、シリーズ初の男性向けのアフレコが楽しめるぞ。

電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェルSR　菊池志穂のSuperRadio(仮)

菊池 志穂



12月21日
NECアベニュー
2500円(込)

AM KOBEでオンエアされている、同タイトルの番組をアルバム化。「一枚ハガキコーナー」など、菊池志穂によるトークやドラマがしっかりと収録されている。

GOODS

低価格デジタルカメラ登場

DIGIO　11月24日　セガ・エンタープライゼス　2万9800円

女子高生を中心に大ブームを巻き起こした「プリント倶楽部」（以下プリクラ）を知らない読者はいないよね。今や、どこのゲームセンターでも列ができる流行ぶり。この「プリクラ」は、季節ごとに（3カ月）フレームのデザインが変わるのだが、もしこのフレームをオリジナルで作れたら、もっと楽しいはず！

今度、セガ・エンタープライゼスから発売される「デジオ」は、そんなオリジナルフレームのシールが作れるんだ。この「デジオ」とは、セガのデジタル映像処理技術を結集した低価格・高性能のデジタル・カメラで、具体的には、撮影した素材をデジタルフィルムに記憶させ、「プリクラ」にセットし入力するとオリジナル・プリントシールができる、というものだ。本体価格は2万9800円で、デジタルフィルム1枚、ビデオ接続ケーブル、ストラップが1コついている。モニターは0・7インチの液晶で、ビューワ使用で1インチまで拡大可能。12月には、2つの画像の組み合わせや、モザイク、モノクロなどの画像アレンジ、上下反転などの編集機能のついた関連機器「ピクチャー・マジック」（2万4800円、写真右）も発売される。「デジオ」本体は東京ジョイポリスで11月23日から無料貸し出しが行われるので、ぜひ試してみよう！　コギャル以外もやみつきかも!?

詳しくはセガエンタープライゼスお客様相談センター（TEL0120-012235）まで。



➡こんなふうにいろんなオリジナルシールが作れるよ

今週のPick UP!





⬆写真を思いのままにデザインできる



➡全国のプリクラの半数を随時互換性のあるようにする予定だとか

トレカ・パキパキカードプレゼント

ドラゴンクエストトレーディングバトルカード・パキパキカード　11月25日／発売中　エニックス　200円／243円

集めて楽しくて遊んでも楽しいトレカこと、「ドラゴンクエストトレーディングバトルカード」（11月25日発売）と「パキパキカード」（発売中）の第3弾を紹介するよ。

トレカというのは鳥山明氏のデザインした魅力的なキャラクタ達や、モンスター達のカードのこと。200円でワンセット10枚入ってるんだ。そのうちの1枚はダブルタックキラカード、といってきらきらとひかるキラシールをめくると、その下にはゲームカードがかくされているぞ。

遊びかたはとても簡単。まずはカードを持ちより、ジャンケンをして勝った人はカードにかいてあるコマンドで攻撃をする。そして相手のヒットポイントをゼロにすれば勝ちになるんだ。

この基本ルールは工夫しだいで、いろいろ変えられる。たとえばたくさんの友達が集まったらいくつかのパーティにわかれてチームバトル！なんておもしろいと思うよ。「パキパキカード」は243円で、ドラゴンクエストシリーズのキャラクタと装備などの薄型プラスチックモデル、モンスターシール2枚も入っている。

第3弾からは厚みが増したり、お城なんかも作れるフィールドカードも登場して、こちらもみんなの工夫しだいでいろいろと遊べそうだね。

今回トレカ4箱、パキパキカード4箱を各1箱ずつ（15袋入り）計8名様にプレゼント。

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品を明記して、〒105東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディア FMW・Weekly Information「グッズ係」まで。
※11月29日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。



⬆集めるほどに楽しくなるし強くもなるトレカ

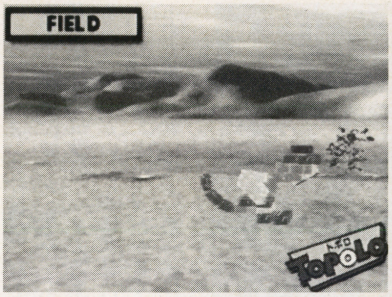


➡メタリックに輝くパキパキカード

Weekly Information

新しい「ブロック遊び」ゲームをプレゼント

『トポロ』開発中体験版
アートディンク



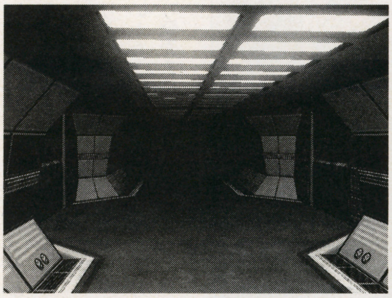
⇧自分でブロックに色を塗るのだ

まったく新しい感覚のブロックゲーム『トポロ』(12月6日発売予定・5800円)がプレイステーション用ソフトとして、アートディンクから登場する。ブロックゲームとはいっても、いわゆる「落ちもの」パズルではないのだ。自分でブロックを組み合わせ、色を塗り、ひとつの形を作り上げる。それは恐竜であったり、飛行機であったり、プレイヤー意思のまま、模様もバリエーションが豊富にあるんだ。ゲーム中にはサバンナや宇宙など、さまざまなステージが用意されており、その中で好きな形を作って動かし、自分だけの箱庭のような世界を楽しめる。この、『トポロ』の開発中の体験版を5名にプレゼント!(開発中につき、製品版とは多少違います)

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望商品名を明記して、〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
FMW・Weekly Information「グッズ」係まで。
※11月29日消印有効。発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

飯野さんが君の家にやってくるぞ

エネミー・ゼロ　スペシャルボックス
11月30日～12月13日　ワープ　20万6000円(込)


⇧AKI号の内部を見えない恐怖が襲う

エマージェンシーコールによってコールドスリープから目覚めたAKI号のクルーは、見えない敵によって自分達に死がもたらされようとしていることを知る…。

発売前から話題沸騰の『エネミー・ゼロ(E・0)』に関するビッグニュースだよ。『エネミー・ゼロ』のスペシャルボックス(原価30万円相当)が先着20個に限り、税込み20万6000円で販売されるのだ。

このスペシャルボックスは、いずれも韮沢靖氏のデザイン、作成による、E・0に実際に出る銃のモデルや、等身大エネミー1/20の破片、そしてPSエキスポなどのイベントで使用したコンパニオン衣装といった、ほかでは手に入らないレア物グッズが盛りだくさん。値は張るがそれだけの価値はある!?

申込方法は、11月30日昼12時～18時の間に03-3444-5400へ電話をするか、12月1日以降は月～金10時～18時までに03-3444-0290へ電話しよう。12月14日か15日に、なんと!　飯野氏自身が届けてくれるぞ。本州以外は郵送になるよ(送料別)。

BOOK 希望・友・そして未来のために

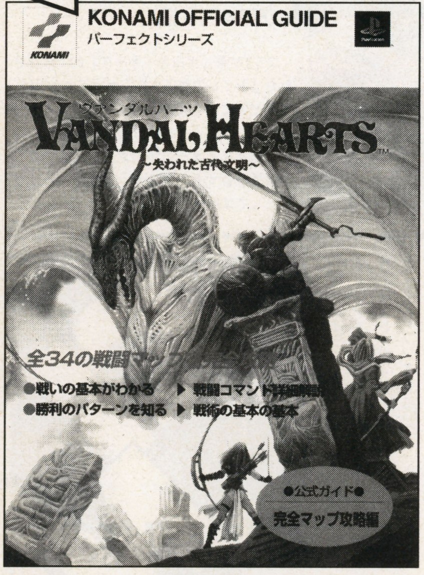
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～　公式ガイド完全マップ攻略編　発売中　新紀元社1000円(込)

賢者アレスに率いられ、革命を目指して民衆達は立ち上がった。アレスの知略と民衆の情熱によって、王と貴族達の独裁的な世界の変革は成しとげられた。しかし革命後、賢者アレスはどこかへと姿を消し、新しく作られた政府も、かかげていた理想を忘れ、腐敗と怠惰によって自らの存在理由を否定しはじめる。そして舞台となる革命より15年後の世界では、民衆自身によってその意義を問われる事態へと発展していた…。というストーリーではじまる『ヴァンダルハーツ』。ゲームは3Dフルポリゴンで表現されたフィールドに、たとえば岩を押すことによって敵を攻撃出来るなどの、戦闘をより有利にはこぶためのパズル的要素が含まれているが、この攻略本が出た。「ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～公式ガイド完全マップ編」では、34ある戦闘マップを1マップ4ページにわたって攻略法を詳細に説明、戦いの基本や戦闘コマンドを独立した項目で解説し、戦術についてもていねいに紹介している。完全マップ攻略編の名に恥じない1冊だ。



⇧ポリゴンで描かれる迫力のバトル

今週の Pick UP!



ウエーブレース64　攻略ガイドブック

ティーツー出版



発売中
ティーツー出版
920円(込)

華麗なアクションと息を呑むスピード感で、64ユーザーに絶大な人気を誇る『ウエーブレース64』の全16コースを徹底分析。タイム&スコアで伸び悩んでいる君のために、最強チューンナップテクニックも収録。これで友達に差をつけろ。

クールボーダーズ　公式ガイドブック

ウェップシステム監修



発売中
ゼスト
1100円(込)

雪上をテクニックを駆使して滑走するスノーボード。流行のスポーツをいち早くゲーム化した『クールボーダーズ』を完全攻略。コース全図、高等テクを「クール」にゲットするコツや裏ワザ情報、スノボクィーンのスノボ講座と必読情報満載だ。

エターナルメロディ　公式攻略ガイド

メディアワークス・電撃PlayStation&電撃SEGA EX 特別編集



発売中
主婦の友社
980円(込)

異世界からもとの世界へ戻るため「魔宝」を探して、かわいい女の子達と旅をする。という設定の『エターナルメロディ』を完全攻略。キャラクタ別イベント発生条件&攻略法やマルチエンディングの秘密など、完全クリアを目指す君に贈る1冊。

VIDEO

お約束のギャグ&Hが200%満載

宝魔ハンターライム　第2巻　12月21日　アスミック　5800円

もともとはパソコンからスタートしたコミックアドベンチャーゲーム。今ではプレイステーションやセガサターンに移植され、CDドラマにもなった人気シリーズ『宝魔ハンターライム』。その人気ゲームのビデオ化作品第2弾が、この「妖怪がまぐっち悪い事を探せ!」。

今回の話は、前作のラストでちょっとだけ（本当にちょっとだけ）登場した「がまぐっち」という、妙に可愛らしい妖怪が登場する話で、原作となるゲームにもあった人気のある話。妖怪として生まれたために、「悪いことしなくちゃいけないんだ」と思いこんでいる、がまぐっちが悪いことと して選んだ行為が、女子更衣室での下着泥棒。ところが、女子高生からは「可愛い～」と人気を集めてしまい、「悪いこと」にならない。そこで、ライムとバースががまぐっちのために「悪いこと」を一緒に捜しはじめるのだが…。

このシリーズの人気キャラクタは、もちろん主人公のライムなのだが、もう1人「みずき」という人気キャラクタがいる。

このみずきが今回からレギュラーで登場するほか、舞台が女子校のため、ライムのセーラー服姿や下着姿が拝めるなど、ギャグ&Hが200%アップという内容に。

さらに、特典として「ブルマ&スポーツブラお着替えライム設定画」まで付いてくるという、サービス精神旺盛のこのビデオ作品は、男性ファンのハートをしっかりとつかんで離さないことだろう（笑）。

オフィシャルファンクラブまである『宝魔ハンターライム』。このビデオをきっかけに、ライムの世界にどっぷりとつかってみるのもいいんじゃないかな?（第3巻以降は来年2月より発売される予定）。

今週のPick UP!



忍空－NINKU－⑫



12月16日
ポニーキャニオン
4800円（込）

昨年TV放送された「忍空」を完全収録したビデオシリーズも、この12巻で最終巻に。帝国を影から支配するコウチン大僧正との最後の戦い。そして捕らわれの身となった母との再会。風助の長かった旅の結末は、はたして大団円を迎えることができるのだろうか!?

らんま1/2　21・22



1月8日
ポニーキャニオン
各2800円（込）

5年前にTV放送されていた高橋留美子の大ヒットアニメ「らんま1/2」が、全話収録のセルビデオとしてリリース中。今回は全40巻あるうちの、23、24巻がリリース。らんまが持っている竜の髭にまつわる騒動や、格闘茶道の家元との騒動などがつまった、1巻に4話も収録されたお得なビデオ。

トイレの花子さん



12月4日
ポニーキャニオン
1万94円（込）

フジTV系「ポンキッキーズ」内で放送された「トイレの花子さん」がビデオ作品に。学校で噂になるような怖い話を、コミカルタッチに描いたアニメ。とはいえ、内容は深く考えると本当に怖いかも。ホラーとしては季節はずれであるが、家族で見るホラーとしては最適…かな?

CINEMA

ファーゴ

公開中　アスミック＝シネセゾン配給

監督／脚本ジョエル・コーエン、制作／脚本イーサン・コーエン　出演フランシス・マクドーマンド、ウィリアム・H・メイシー、スティーブ・ブシェーミほか

第49回カンヌ国際映画祭で、最優秀監督賞を受賞した「ファーゴ」が、今日本でもロードショー中。処女作「ブラッドシンプル」以来、話題を呼ぶ作品を作り続けている「映像の魔術師」と呼ばれる監督、ジョエルとイーサンのコーエン兄弟の最新作として、全米でも高い評価を得ているのが、この「ファーゴ」。

自動車のセールスマンをやっているジェリーはごく普通の生活を送っていたのだが、妻が多額の借金をしてしまい、偽装誘拐をして身代金を騙し取ろうという計画をたてる。ところが、偽装誘拐を依頼した犯人が殺人まで犯してしまい…と、なかなか興味深い話なのだが、実はこれ、1987年に実際に起きた犯罪事件を題材にしているのだ。



トレインスポッティング

11月30日～公開　アスミック＝パルコ配給



監督ダニー・ボイル、原作アーヴィン・ウェルシュ、出演ユアン・マクガレー、ロバート・カーライル、ケリー・マクドナルド、ジョニー・リー・ミラーほか

カルト小説としてイギリスで人気を集めた原作が、舞台化を経てとうとう映画化されたのがこの映画。友情と裏切りをテーマにした、いかにもイギリスらしい青春映画だ。

今回、今でも青春を謳歌している君達の中から5名様に、この映画のポスターをプレゼント。宛先は左の住所まで。

●プレゼント応募方法
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品を明記して、
〒105東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア
FMW・Weekly Information「シネマ係」まで。
※11月29日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

超ウルトラテクニック

UL-TECH UL-TECH UL-TECH UL-

楽勝プレイから珍現象まで、隠し情報ならまかせろ!!

サターン版「伝説のオウガバトル」からオリジナルのウルテクが発見されたぞ。ほかにも、豪華なウルテクが所狭しと集合だ!

優 シークレットネーム集

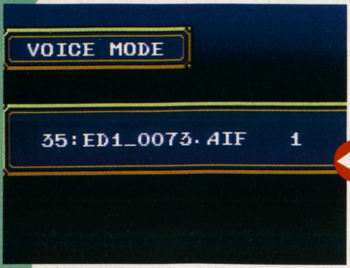
伝説のオウガバトル SS

サターン版オリジナルの隠しシナリオなど、いろいろなことができる名前が4つも発見されたぞ。（福岡県／伊吹はるか）

ボイスモード

会話シーンで、声優がしゃべるサターン版。この声優の声を自由に聞くことができるウルテクだ。名前を入力する画面になったら、名前を「VOICE／ON」と入力しよう。すると、画面が切り替わり、ボイスモードになる。

名前を「VOICE／ON」と入力する



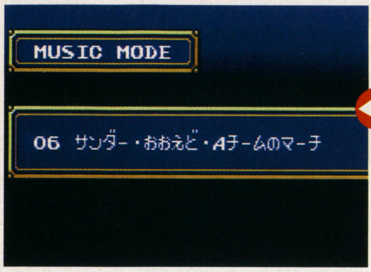
⬆左右でシーンを、上下でセリフをそれぞれ選び、Cボタンで聞けるぞ

ミュージックモード

ゲーム中に使用されている音楽をじっくりと聴けるウルテクを教えるぞ。名前を入力する画面になったら、名前を「MUSIC／ON」と入力しよう。すると、画面が切り替わり、ミュージックモードになるのだ。方向ボタンの上下で音楽を選択し、Cを押せばその音楽を聴くことができる。

名前を「MUSIC／ON」と入力する

⬇変わったタイトルが多いミュージックモード。お気に入りの音楽を聴こう



隠しシナリオ

名前を「ファイアクレスト」または「サージェム」と入力すると、それぞれ「ドラゴンズヘヴン」、「剣、取りし者」という隠しシナリオをプレイすることができる。

名前を「ファイアクレスト」と入力する

⬇ドラゴンズヘヴンで妖術師アルビレオを倒せ



名前を「サージェム」と入力する



⬆異性のオピニオンリーダーに出会える唯一のシナリオだ

秀 おなじみコナミコマンド

セクシーパロディウス PS SS

画面はPS版のものです

便利なパワーアップのコマンドが発見されたぞ。プレイ中にポーズをかけて上、上、下、下、L1、R1、L1、R1、×、○（サターン版の場合は上、上、下、下、L、R、L、R、B、A）と入力する。そして、ポーズを解除すると、自機がほぼフルパワーアップした状態になる。

このコマンドはゲーム開始直後は1回しか使えないが、ノルマを達成するごとに使用できる回数が1回ずつ増える。また、2人同時プレイの場合、1P側と2P側の使用回数がいっしょに増える。（東京都／柳沢博史）

⬅各面に設定されたノルマを達成するごとに、1回ずつ使用可能数が増加

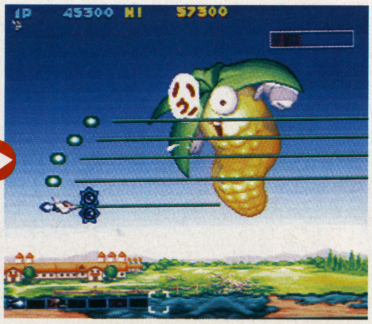


➡スピード以外はフル装備に!! これなら負ける気がしないってもんだ

➡ボスの手前でやられてしまい、パワーが不十分なときでもあきらめるな



上、上、下、下、L1、R1、L1、R1、×、○と入力



秀 MPが減らなくなる

ラングリッサーIII　SS

まず、MPが減らなくなるようにしたい自軍の指揮官に、下の表にあるような最大MPが増えるアイテムを装備させる。装備させるのは、出撃準備中でも出撃中でもかまわない。次に、最大MPが5増えるアイテムを装備した場合は4まで、最大MPが10増えるアイテムの場合は9まで、最大MPが1・5倍になるアイテムの場合はアイテムを装備する前の最大MPの半分より少ない数値まで、MPをそれぞれ減らす。そして、MPが減った状態になったら、コマンドメニューで道具を選んで最大MPが増えるアイテムをはずし、最大MPが変化しないアイテムを装備しよう。すると、MPが99と表示され、そのあと魔法を使っても減らなくなっているぞ。（神奈川県／まさるさん）



⬆最大MPが増えるアイテム、エンジェルリングを装備



⬇とにかく魔法を使いまくってMPを減らしてしまおう



⬆エンジェルリングを装備したのでMPはここまで減らせばOK



⬇最大MPが変化しないアイテム、クロスに装備を変更すると…



⬆MPの現在値が99になる。これで魔法が使いたいほうだいだ

最大MPが増えるアイテム	
ティアラ	最大MP＋5
サークレット	最大MP＋5
エンジェルリング	最大MP＋10
不死の王の証	最大MP＋10
オーブ	最大MP1.5倍
炎のオーブ	最大MP1.5倍

良 ピクチャーフレームの色を変更

ピクロス2　GB

ピクチャーフレームの色を、いろいろ変えることができるぞ。まず、スーパーゲームボーイを使用して、スーパーファミコンでゲームを始める。そして、タイトル画面で、左の表のうちいずれかのコマンドを入力する。すると、コマンドに応じて、ピクチャーフレームの色が変化するぞ。（宮城県／貫太郎）

コマンド	色
上とスタートを押し続ける	黒
下とスタートを押し続ける	黄
右とスタートを押し続ける	赤
左とスタートを押し続ける	緑
セレクトとスタートを押し続ける	白
B（orY）とスタートを押し続ける	灰



⬅スーパーゲームボーイを使ってゲームを始める。タイトル画面が表示されたら、コマンドを入力しよう

表のコマンドのうちいずれかを入力（たとえば、右とスタートを押し続ける）

カラフルだね！



⬅ピクチャーフレームの色が、赤に変化する。色は全部で6種類ある

良 いきなりエンディング

アポなしギャルズお・ら・ん・ぽ・す♥　PS

ゲームをクリアしなくても、エンディングを見ることができるウルテクを紹介するぞ。

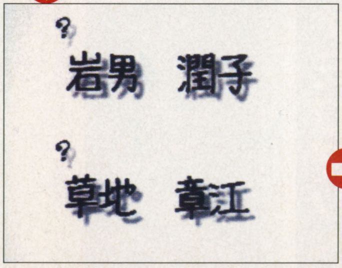
まず、ゲームを起動させよう。そして、プレイステーションのロゴが表示されたら、下と×とR2とセレクトを押し続けよう。すると、いきなりエンディングが始まるのだ。

このゲームは人気声優が多数出演していることがセールスポイントのひとつだが、マニュアルには一部の声優の配役しか記載されていない。しかし、このウルテクを使えば、ほとんどの声優の配役を知ることができるぞ。また、笠原弘子サンの歌うエンディングテーマも必聴だ。（広島県／成田功）

⬅この画面から入力しよう



下、×、R2、セレクトを押し続ける



⬆唐突にエンディングが始まる。でも「？」っていったいだれだろう？



⬇妖精ニルヴァーナのいろいろなグラフィックを見ることができる

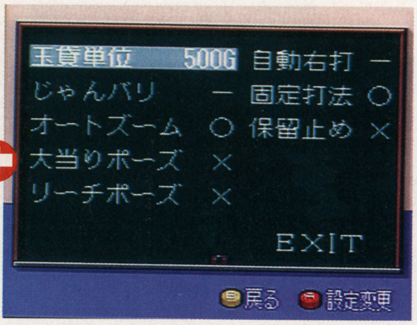
秀 大当たりを設定できる

Parlor! Mini3 SFC

すべてモードの全機種で大当たりの設定ができる、ありがたいウルテクを教えよう。

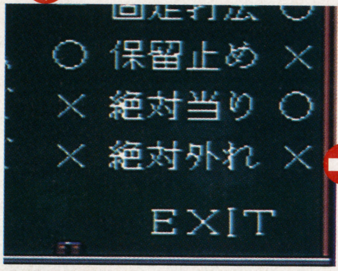
プレイ中にオプション画面を出す。そこで、LとRを押しながらYを押そう。すると、空欄部分に「絶対当り」と「絶対外れ」という2つの項目が表示される。このうち、「絶対当り」を○に設定してからプレイを再開すると、リーチがかかったときに必ず大当たりするようになるのだ。また、「絶対外れ」を○に設定すると、リーチがかかっても必ず外れてしまう。なお、このウルテクは新しい機種でプレイするたびにコマンドを入力しなければならない。

（群馬県／板橋達也）

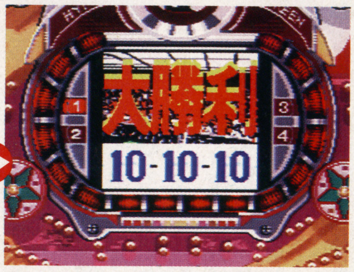


プレイを中断してオプション画面を表示させる。そこでコマンド入力

LとRを押しながら、Yを押す



「絶対当り」と「絶対外れ」が出現。ここでは「絶対当り」を○にする



リーチがかかるたびに大当たり。玉が面白いように増えていくぞ

良 相手の持ち点を減らす

めざせアイドル☆スター!! 夏色メモリーズ（麻雀編） SS

対局相手の持ち点を最初から少なくして、対局を有利に進められるお役立ちウルテクだ。

まず「最初から遊ぶ」を選んで女の子を決める。次に対局相手となる女の子を決定する。そのあと相手の紹介ムービーが流れるので、そこでLとRを押し続けよう。このコマンドは、ムービーが終わって対局画面になるまで、ずっと押し続けること。

成功すると、対局相手の持ち点を通常の2万5000点から1万点に減らすことができるのだ。通常の半分以下の持ち点になるので、かなり楽に勝つことができるぞ。

（石川県／カン）



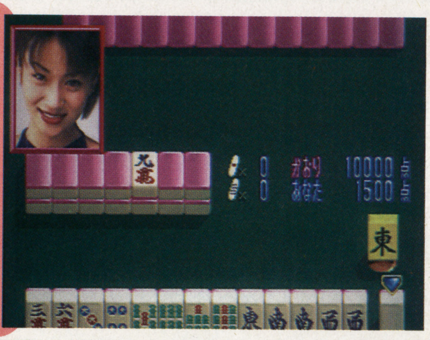
自キャラの女の子を決めたあと、対戦相手となる女の子を決める



相手のムービーが流れたら、コマンド入力する

LとRを押し続ける

ラクラク対局



相手の持ち点が最初から1万点に減っているのだ。これなら、通常よりも簡単に勝つことができるぞ

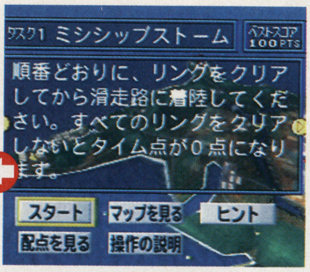
秀 ジャイロコプターを逆操作できる

パイロットウィングス64 N64

操作入力の上下左右が逆になってしまうという、ちょっと変わったプレイが体験できるぞ。

まずB証クラスで、ジャイロコプターのタスク1を選ぶ。このとき、パイロットはグースかアイビスにすること。次に、3Dスティックを左に倒し、Aを押しながらゲームを始める。そして、タイムが14秒台になったら、3Dスティックをニュートラルにして、15秒になるまえに再び左に倒そう。そのまま右側の山に突っ込むと、突然時速500キロ以上に加速する。そのうえ、上下、左と右の操作入力が逆になってしまう。

（北海道／木村一馬）



B証クラスで、ジャイロコプターのタスク1を選ぶ

パイロットはグースかアイビスを選ぶ



3Dスティックを左に倒し、Aを押しながらゲームを始める



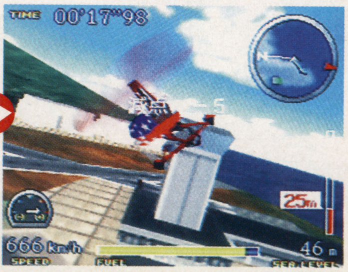
タイムが13秒99から14秒になった瞬間に、3Dスティックをニュートラルにしよう



15秒になるまえに、急いで3Dスティックを左に倒す



右側の山に突っ込むと、突然加速する



上下左右の操作入力がそれぞれ逆になる。慣れるまでは難しいぞ

良 スタッフロールを簡単に見られる

サラブレッドブリーダーIII　SFC

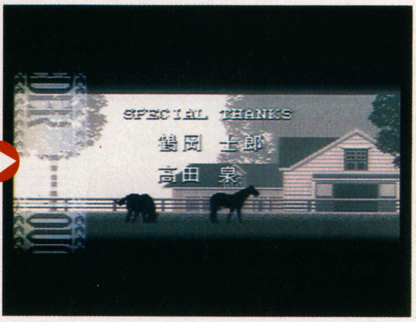
エンディングで流れるスタッフロールを、簡単に見られるぞ。まず、本体にコントローラを2つ接続する。そして、タイトル画面でカーソルを「NEW GAME」に合わせて、②コンのAを押す。するとスタッフロールが流れる。

（神奈川県／三原高次）

⬇本体にコントローラを2つ接続してから、タイトル画面で「NEW GAME」にカーソルを合わせる



②コンのAを押す



⬅映画のエンディングのようなスタッフロールが、流れ始める

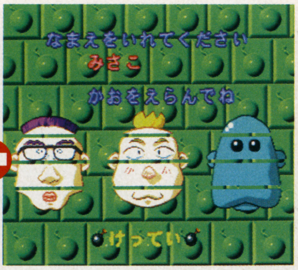
良 エンディングコマンド

ビルクラッシュ　PS

まず、タイトル画面で「1P VS COM」を選択する。次に、エントリー画面で「しんきゃら」を選び、名前を「みさこ　」（4文字目は空白）と入力して「けってい」を選択しよう。このとき、顔はどのようなものを選択してもかまわない。すると、エンディングが始まるぞ。なお、エンディングが終わると、STAGE1から通常どおりにゲームが始まる。

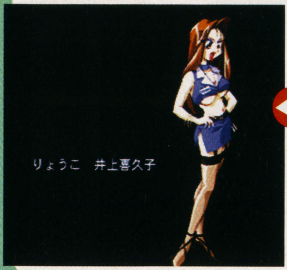
せっかく前田美沙子サンのデビューシングルがエンディングテーマなのに、クリアできなくて聴けないのはもったいない。そんな悩みはこのウルテクを使って解決することにしよう！

（徳島県／ブイブイ）



⬆「みさこ」っていうのは主題歌を歌う前田美沙子サンのことかな？

⬇ゲームスタートと思いきや、エンディングに



秀 宿屋の誕生日プレゼント

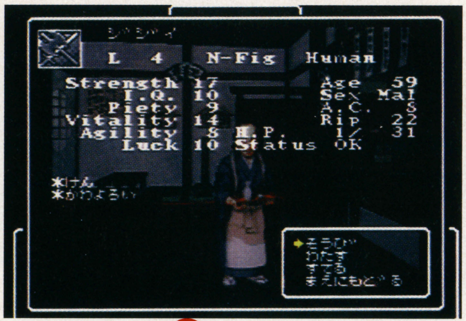
ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～　SFC

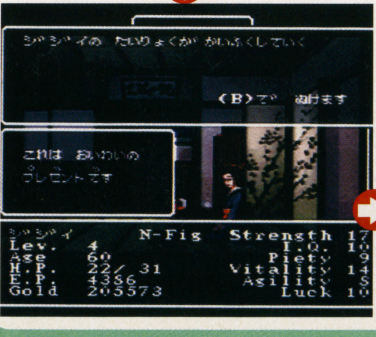
還暦のお祝いとしてプレゼントをもらえる、うれしいウルテクだ。

冒険者の宿に泊まったときに、キャラがちょうど60歳の誕生日を迎えると、「これはおいわいのプレゼントです」というメッセージが表示される。そのあと酒場かダンジョンで、誕生日を迎えたキャラの所持アイテムを調べてみよう。すると、「かんれきのほうい」というアイテムが加わっているのだ。これは、よろいと同様に装備することができるうえ、アーマークラスを5ポイント下げる効果がある。さらに、種族や職業に関係なく、全キャラが装備できるぞ。

（東京都／三田弘）

⬅60歳の誕生日を迎える直前に冒険者の宿へ行き、宿泊中にちょうど誕生日になるようにしよう





⬅誕生日になると、うれしいメッセージが表示される

⬇貴重なアイテム「かんれきのほうい」をもらった。感激！



良 無限コンティニュー

鋼鉄霊域（スティールダム）　SS

霊牙を駆使して戦いを繰り広げるこのゲーム。何度も敵に負けてしまい、クレジットが足りなくなってクリアできない…。そんなときは、クレジットを減らさずにコンティニューすることができるウルテクを使えば楽勝だ。敵に負けてコンティニューの画面になったら、LとRを押しながらスタートを押してコンティニューしよう。すると、クレジットを減らすことなく、敵と再戦することができるのだ。クレジットが減らないことはコンティニューをした時点では確認できないが、次に敵に負けたときのコンティニュー画面で確認することができる。

（愛知県／鉄骨霊域）

⬅残りクレジットが1しかない…。そんな時は左のコマンドを入力しよう



LとRを押しながらスタートを押す



⬆再戦。この時点ではクレジットが減ったかどうかはわからない

⬇このとおり、クレジットは減っていない。もう一度チャレンジだ



良 アニメセレクトと文字変え

赤ずきんチャチャ～お騒がせ！ パニックレース～ PC-FX

アニメを見たり、メッセージの文字を変えることができるぞ。

タイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。成功すると、チャチャの声がする。そのあと、画面に「あにめをみたいの」、「もじをかえたいの」という項目が表示される。「あにめをみたいの」のほうを選ぶと、これまでにゲーム中で見た、アニメの一覧が表示される。見たいものにカーソルを合わせてⅠを押せば、そのアニメを鑑賞できるぞ。また「もじをかえたいの」のほうを選ぶと、すべてのメッセージがドイツ語の文字になるのだ。

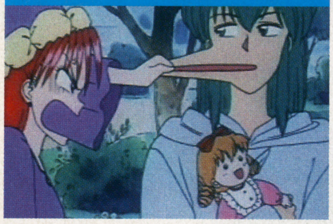
（秋田県／剛リン）

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す



コマンド入力が成功するとチャチャの声がして、このような画面に切り替わるぞ

あにめをみたいの



ゲーム中で一度見たアニメを、ここでまとめて鑑賞できる

もじをかえたいの



メッセージをドイツ語の文字に変えられる。これでは意味がわからない

良 視点変更できる

鋼鉄霊域（スティールダム） SS

39回以上「1P GAME」をプレイしよう。ただし、コンティニューはプレイ回数には含まず、ゲームをクリアした場合とゲームオーバーになった場合のみ、1回と数える。39回以上プレイすると、「KEY ASSIGN」に「CAMERA」の項目が追加されるので、この項目に「EDIT」で任意のボタンを配置しよう。

プレイ中にそのボタンを押すと、上空からの視点、自機を横から見た視点、コクピット視点、通常視点の順に視点を切り替えることができるぞ。ちなみに、プレイした回数は「KEY ASSIGN」でLを押すと確認できる。

（奈良県／ブラウンシュガー）



とにかく、「1P GAME」をひたすらプレイしよう

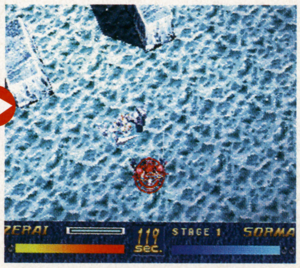


プレイした回数は、この画面でLを押せば確認できる

39回以上「1P GAME」をプレイする



「CAMERA」の項目にボタンを配置しておく



いろいろな視点でプレイできるぞ。これは上空からの視点

可 ブラックハネヨン登場

GAME-WARE Vol.3 SS

メインメニューで「エジホン」を選んだら、タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右とボタンを押そう。声がしたら入力は成功。このあとゲームを始めると、いつもはヒントをくれるハチのような「ハネヨン」というキャラクタが「ブラックハネヨン」になり、プレイヤーをけなして邪魔をしてくるのだ。ヒントも教えてくれないから文字を探すのも大変だぞ。

（東京都／山田綾子）

にくたらしい！



これがブラックハネヨン。こいつの口の悪さには泣かされるぞ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金と図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金壱万円也
秀	金五千円也
良	金三千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535

年収は、自分で決める。

パチンコ店オーナー大募集



KING OF Parlor キングオブパーラー



パチンコ店経営シミュレーションゲーム

好評発売中！ 標準価格 **6,800円（税別）**

株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580

●SANKYOインターネットホームページ公開中：http://www.sankyo-fever.co.jp/
●ユーザーサポート：TEL.03-5467-3843 月曜～金曜10時～15時（祝・祭日を除く）


Nintendo
GAME BOY pocket
DONKEY KONG LAND
ドンキーコングランド
TM
今度の冒険は、ディディーとディクシーが大活躍！
おいらディディーとディクシーは、ドンキーコングを救出するために、クロコダイル島へ向かった。島には、クレムリン達が待ちかまえているし、いろいろなワナも仕掛けられている。
大冒険になりそうだ。
さぁ、用意はいいかい？
11月23日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 3,000円
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ で、あざやかカラー
●アクションゲーム
バッテリーバックアップ機能付き
©1995,1996 Nintendo


SUPER Famicom
SUPER スーパードンキーコング
DONKEY KONG 3
謎のクレミス島
前2作よりさらにパワーアップしてスーパードンキーコングが帰ってきた！
今回の冒険は、おいらディンキーコングが新登場！
11月23日(土)発売
●アクションゲーム
バッテリーバックアップ機能付き
メーカー希望小売価格(税別) 6,800円
©1996 Nintendo

Reader's Review & Research

読者ゲーム評&リサーチ

今回は、『アークII』『マーヴェラス～』の2大タイトルが登場。はたしてその評価は？

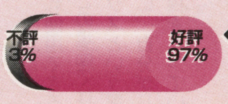
前作をはるかに越えるボリュームの高い内容に絶賛の嵐

「前作とはうって変わって」の好意的内容が大半を占める。不評はアイテム面など細かいところのみ

プレイステーション

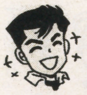
アーク ザ ラッドII

●SCE
●11月1日発売
●5800円
●RPG



95年6月に発売されたRPGの続編。新たなキャラクタの登場やギルドでの仕事などの新要素が付加。

こんなトコが良かった

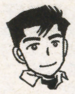


前作をはるかに超える内容の濃さに感動

とにかく「買って良かった」と久々に思える1本。前作は「まだまだこれからなのに…」というところで終わってしまったので、『～II』を買うのは少し迷ったのだけれども、前作の物足りなさを補って余りある物になっていると思う。まだプレイして15時間くらいなんだけれど、この時点でもう前作のボリュームを超えているって感じ。前作のキャラクタたちがそんなに登場してこないところが少し心配だけれども、どうやら後々キチンと仲間になってくれるみたいだし、エルクたち『～II』のキャラクタとどんな風に関わってくるのか今から楽しみと言ったところ。

キャラクタを育てる楽しみもあるし、ストーリーも泣かせるのでとにかくPSを持っている人は絶対見逃せないソフトだと思う。

（埼玉県／推奨の夜／16歳）



前作のデータが使えるところが良い

前作に引き続いての物語で、アークたちはもちろん、エルクやリーザたちのキャラクタが新しく登場しているし、ストーリー自体もみどころが多くあり、プレイしていて楽しい。また、モンスターを仲間にできたり、ギルドで依頼された仕事をして報酬をもらったりと新しい要素も多く登場しているので、システム的にも前作より完成度が上がっている。

なかでももっとも良いと思うのは、メモリーカードにセーブしてある前作『～I』のデータを『～II』へコンバートして使える点。前作で獲得したレベルやアイテムが流用できるのはなんとも嬉しいところだ。

（京都府／嵐のアーク／21歳）



新たに加わったシステムがGOOD

『～I』ではできなかった、モンスターを仲間にすることや、武器や防具、アイテムを装備できるようになったところが良かった。グラフィックもきれいで、とくにキャラクタのアクションやCGデモが気に入っています。ゲームの方もストーリーは気に入っているし、本筋の話とは別のイベントが非常に多いので、かなり楽しむことができた。

ただし、戦闘に参加できる人数が5人に限られてしまっているところが少し気になる。今回はモンスターを含めて前作よりもたくさんのキャラクタが仲間になるのに、これでは、どうしても使わないキャラクタがでてきてしまって残念だ。

（千葉県／マークII／14歳）



とにかく1年半待ったかいがあった

とにかく前作から1年半、待ったかいがあるソフトになった。町ができてギルドがあったり、武器やアイテムに熟練度があったりモンスターを仲間にしたりと、楽しく飽きさせないゲームになったと思う。前作であった、いろいろな不満点も解消されていて、ストーリーもボリュームがある。戦闘シーンも単調ながら、行動のたびにキャラクタがしゃべって、こちらの気分を盛り上げてくれる。『～I』の出来が不満だった人も、『～II』から始める人でも楽しめる、まさに「大作」と呼べる作品になったと思いました。でも、『～I』のデータを使うとさらに楽しくなるので、『～I』からプレイしてデータをコンバートする方がおすすめです。

（埼玉県／ひな／18歳）



『ロマ・サガ』以来、ハマった一品

『～II』は、前作のシミュレーションRPGのような内容に比べて、ゲームの自由度もストーリーの充実度も広がっていたのでとても楽しめた。何といっても前作からやっているものにとっては、あのアーク達にふたたび会えるのは嬉しい!! 前作のデータを繰り越して使うことができるのも良いと思う。

『～II』も主人公をアーク一本に絞ったストーリーにして欲しかったとか、ロードが長すぎるとか不満点もあるけど、何にせよ『ロマンシング・サガ』以来、ハマった一品。誰が何と言おうと私は好きです。

（埼玉県／アール・グレイ／?歳）

ここがちょっと…



アイテムの持ち数に制限があるのは疑問

全体的に満足しているんだけど、1つだけ気になるところがあったのでここに書きます。それは、アイテムの所持数が限度を超えても預けたりする場所がないところです。

このゲームは、アイテムのレベルを上げて防御力や効果をアップさせたり、2つのアイテムを合成して新しいものを作ったりできるので、一度手に入れたアイテムはなるべく手放したくないのだけれど、ゲーム中盤でダンジョン攻略用に回復アイテムを買い込んだりすると、すぐに持ち物の数がいっぱいになってしまうのです。システムは優れているだけに、ここだけはどうにかして欲しかったです。

（長野県／チョンガラのツボ／16歳）



一度に戦える人数が少なすぎる

このゲームはモンスターを含めて、最終的にかなりのキャラクタを仲間にできるのだけれど、1回の戦闘で参加できるのは3人だけというところが少しさびしい気がする。これだとゲームの序盤で仲間になったシュウやリーザを中心にメンバーを組んでしまいがちになるので、後で仲間になるキャラクタの印象がどうしても薄くなってしまう。実際にプレイした人の中でも、わりと後の方で仲間になるシャンテやアークの使い方に困っている人が結構いるのではないだろうか？

（兵庫県／ブルー・アイス／20歳）

練り込まれたシステムと個性あるキャラに人気集中

3人の少年たちが活躍する、素朴な味わいのシナリオと良く出来たシステムで圧倒的な好評価を獲得!!

スーパーファミコン
マーヴェラス ～もうひとつの宝島～

●任天堂
●10月26日発売
●6800円
●アドベンチャー

不評 14%
好評 86%

フィールド画面で3人の主人公を操作するアクションアドベンチャー。章仕立てで進んでいく。

こんなトコが良かった

基本の部分がよく練られた作品

ゲームの基本部分をよく練ってある作品だと思います。簡単にいうと「能力の違う3人の主人公をうまく使って、さりげないヒントにつつまれたいろいろな趣向の謎をクリアしていくゲーム」ですが、それがとてもテンポ良く進む、気持ちのいいゲームです。

走ること、ジャンプすること、ものを持ち上げることなどがとにかく心地好く実感でき、ボタンを押すことやアイテムをうまく使うなどの基礎的なことが、実はとても楽しいことなのだということを気付かせてくれるゲームです。

どうしても謎が解けない人のためのアフターケアもしっかりしているので、ゲームをあまりやったことのない人や、アクションゲームの苦手な人にもお勧めです。

（神奈川県／臼井文明／21歳）

BSからSFCに楽しみ増えて登場

グラフィック、アクションなどは、スーパーファミコン版『ゼルダの伝説』のシステムを、イベントなどは『新・鬼ヶ島』のシステムをベースにバランス良くつくられている。サテラビューの『BSマーヴェラス・タイムアスレチック』でも楽しめたミニゲームも新しいものを含めての再登場。キャラクタもユニークで、可愛いキャラクタもいればキング・ブルのような大馬鹿なキャラクタもいたりと、やっていてとても楽しい。イベントの数も豊富で、つい見入ってしまう。

（京都府／やっぱりジムくん!!／21歳）

3人の少年たちが可愛らしい

3人の少年が力を合わせて、さらわれた先生を助けに行くという設定がGOOD!! 何だかとても可愛らしく思えました。ゲームシステムもすでに完成されたものを応用し、さらに「チームプレイ」など新しい要素まで追加してあるので、実に楽しく遊べます。

3人それぞれ使用できるアイテムが違うので、この場面ではディオン、ここではマックスという風に使い分けていくうちに、自分がリーダーとして彼らの指揮をとっている気分になってきました。

蛇足ですが、アイテムの中では、ジャックの持っている釣竿が一番好き。魚釣ったり、そのほかにもいろいろ釣れて…。とにかくいろんな人に遊んでみてもらいたいです。

（東京都／ゲーム大好き娘／21歳）

キャラが個性豊かでとても楽しめた

スーパーファミコンでここまでやるなんて、さすが任天堂、といった感じだ。「主人公が3人いる」というだけでも楽しいシステムなのに、その3人にちゃんと個性が出ているし、ほかのキャラクタもとても面白く、結構満足できました。

（静岡県／どっこい太郎／14歳）

アクションRPG＋パズルの楽しさ

アクションRPGにパズル要素を組み込んだという感じ。しかも難易度も低いし、パズルもそんなに難しくはないので初心者でも気楽に遊べるのが非常に良い。それと画面上のものを自由に調べられるサーチコマンドという、従来になかった機能があるので、ストーリーと関係のないものを調べるだけでもかなり面白い。

（神奈川県／枝川郷司／17歳）

完成されたシステムで安心して遊べる1本

とにかく安心してプレイできるゲームだと思う。画面構成やキャラの操作感などはあの名作『ゼルダの伝説』のシステムを引き継いでいるし。かといってこれが、単なる似た者ソフトではないところがまたすごい。子供のころに友達と行ったキャンプを思い出させるような、この何ともいえぬ爽やか、かつノスタルジックなシナリオ。そして難しすぎず、適度にゲーム性を与えられた謎解きの数々。これはSFC史上に名を残す傑作といってもいいデキではないだろうか。気持ちいいまでのこの操作感と、心和むようなシナリオ。この2つがとてつもなくいい印象を与えてくれたソフトだ。

（東京都／グラップラー／23歳）

子供時代を思い出す心和む作品

『ゼルダの伝説』の大ファンだったこともあり、画面スクロールなどのシステムが似ているこのソフトを購入してみたところ、驚くほど面白い。「アクションアドベンチャー」というと、真っ先に『バイオハザード』の名前が浮かんでくるけれど、こういうほのぼのした冒険も、またいいものだ。

個性的な3人の主人公が協力して謎を解き明かしていくさまは、どこか『スタンド・バイ・ミー』を彷彿とさせるものがあり、自分の中で眠っていた小学生時代の気持ちを思い出せてくれる。最近仕事に忙しく、疲れているので心が安らぐ思いだ。

ゲーム自体、走ったり、ものを調べたり、ほんのチョットしたアクションもあったりですごくバランス良く楽しめるつくりになっている。

（東京都／風来坊／26歳）

派手な演出に頼らぬ正統派ゲームソフト

面白い!! 何でもかんでもポリゴンにして派手な演出でもカマせばユーザーが喜ぶと思っているかのようなソフトがはびこる現状において、久々に正統派と呼べるゲームに出会った気がする。確かに画面は地味だ。だけど、ゲームの面白さはそんなとこにあるわけではないと、改めてこのゲームに教えられた思いだ。

3人の主人公が協力して行う「チームワーク」や画面のいろいろな場所を調べられる「サーチシステム」、そしてアイテムの使い分け。こうした部分での面白さを演出するこのゲームづくりのうまさといったら…。文句無しのお勧めソフトです。

（埼玉県／ホッピーッ♥／18歳）

ここがちょっと…

はぐれた仲間を呼ぶのが面倒

ほとんど不満点はないのだけれど、建物の中から外に出るときや、リーダーをチェンジしたときなどに、よく仲間とはぐれてしまうのが嫌。画面が切り替わっているときなどは、前の画面にいちいち戻ってからホイッスルで仲間を呼ばなければならないので少々面倒くさい。

（栃木県／ぷー助／17歳）

アクションなしで謎解きだけのほうが

アクションが本当に苦手なので、ボス戦など、結構難しくて大変でした。謎解きと、ちょっとしたアクションだけでも面白かったのではないでしょうか?

（東京都／加藤一也／12歳）

ストーリー展開が少しさびしい

設定はいいのだけれど、ストーリー展開が少しさびしい気がする。最近のゲームに比べれば、物語的な盛り上がりに欠けるのだ。SFCだけに仕方ないのかもしれないが、もう少し凝った演出で物語を見せて欲しかった。

（群馬県／逆玉男／25歳）

より親切になった変更点が好評価につながった!!

シナリオ途中のセーブなどの変更が人気を呼んだが、他機種版との比較からくる不満も。移植作の宿命か?

セガサターン
伝説のオウガバトル

●リバーヒルソフト
●11月1日発売
●5800円
●シミュレーション

不評 40%
好評 60%

3年前にSFCで発売されたシミュレーションRPGの移植。隠しシナリオなどが加えられている。

こんなトコが良かった

オリジナルに忠実な移植が大正解!!

システム、ゲームバランスなど、あらゆる点ですでに完成されたゲーム。この点をいじらずに忠実に移植したのは大正解だ。スーパーファミコン版をさんざんやりこんだのに、またハマってしまった。声の演出も雰囲気をブチ壊すことなく、まあまあの仕上がりだったけど、別になくてもいいかな、って程度。スーパーファミコン版をやってなかった人ならば、ぜひぜひぜひ、プレイしてもらいたい名作中の名作だ。ユニット編成やキャラ育成に頭を悩ませるけど、それが最大の魅力!

(埼玉県/ろくろくぽんち再び/28歳)

マイナーチェンジで親切なつくりに

オリジナルマップがウレシイ!! 5面も追加されてるなんて…(まだ雑誌で読んだだけなんですけど)。それ以外の変更点もまたウレシイ。

まずユニット編成画面。ここでキャラクタのビジュアルが表示されるのが嬉しい。ユニットに愛情を持って接してきたファンにはたまらないものがあります。

次に挙げられるのがセーブについて。長いシナリオでも途中でセーブできるようになったのはありがたい。そして、戦闘中にアライメントとカリスマのアップダウンが表示されるようになったこと。この数値がこのゲームのカギを握っているだけにありがたい。オリジナルにはなかった親切な処理だと思います。

(茨城県/新撰組/18歳)

ステージ途中のセーブが嬉しい

相変わらず面白い。スーパーファミコン版でさんざん遊んだのに、タロットカード欲しさに予約して購入してしまいました。で、このサターン版のデキなのですが、もう文句なしでしょう。プレイステーション版は知らないので比較のしようがないのですが、キャラクタが喋ることといい、アイコンのキャラクタに色がついたなどのグラフィックの強化が嬉しい限りです。しかし、何といっても大きいのが、ステージの途中でセーブできるようになったこと。

このゲームを遊んだことのない人にはぜひ、このサターン版をお勧めします。

(神奈川県/なめんなや/21歳)

変わらぬ名作面白さ折り紙つき

いい。サターンだけのオリジナルマップや肉声で喋るキャラクタ。そしてステージ途中でセーブできること。本当にいいです。

スーパーファミコン時代からすでに名作として名高かったソフトだけに、面白さ自体は折り紙付き。シミュレーションとはいえ、それほど難しいことは考えずにすむので、初心者にもお勧めできるゲームだと個人的には思っています。

ユニットの編成、カオスやアライメントといったパラメータの変動といった部分にはかなり気を使いますが、それがこのソフトの醍醐味だからしようがない。反乱軍を指揮して戦いを重ねながらも、民衆からの支持を気にしなければならないこの難しさ、そして楽しさ。この一筋縄ではいかないところ(たった1回のプレイではベストエンディングにはたどり着かないでしょう)が、私のようなオウガフリークを産んだのです。

まだやっていないというサターンユーザーの皆さん、ぜひやってみてください!! ハマること請け合いです。

(東京都/山岳タイプ/23歳)

独特な世界観にハマり込みそう

スーパーファミコン版から異常に評判の高かったこのソフト。ハマりまくる友達を横目に見ながらも、なんとなく敬遠していたのですが、今回のサターン版でついに手をつけたところ、やっぱり面白い。リアルタイムで進行していくので、初めはあたふたしてしまいましたが、スタートボタンでポーズをかけてからコマンドを決定していくクセをつけてしまうと、もう楽しくて仕方ありません。こちらの指令通りにちょろちょろと歩き回るユニットがなかなか可愛かったりしますし。タロットカードを使ったシステムといい、独特の雰囲気を醸し出す『オウガ』の世界に、じわじわとハマリ込みそうな自分がちょっと恐いです。

(鳥取県/破壊王/16歳)

評判通りの面白さに思わず納得

初めてこのゲームをプレイしましたが、評判通り面白かったです。独特な世界観といい、タロットカードなどの雰囲気あるグラフィックといい、結構手軽な戦闘といい、みんながなぜあんなに誉めちぎっていたか分かるような気がします。

(東京都/土星娘/16歳)

ここがちょっと…

変わり映えしないグラフィックが×

スーパーファミコン版と比べてもそれほど変わったとは思えないグラフィックに失望。ゲーム自体はすでに完成されたものなので、変更点がなくてもいいのだが、せめて見た目ぐらいはグレードアップして欲しかった。

たしかにユニットに色がついたりとマイナーチェンジされてはいるが、戦闘中の魔法効果などは期待していただけにガッカリ。

声が出るようになったとはいっても、あまりありがたみは感じなかったし…。これによって雰囲気も壊れたような気もする。

すでにスーパーファミコン版を遊んだ人には勧めません。

(群馬県/屁の河童/17歳)

PS版の方が良かったのでは?

私同様『オウガ』好きの友達が持っているPS版と比べて、損をしたような気持ちになりました。

まずグラフィック。サターン版はSFC版とほとんど変わりないのに比べて、PS版の何と奇麗になっていることか(といっても魔法効果だけですけど…)。

そして、私が一番悔しく思ったのがユニットの移動先を指定する部分。何とPS版では中間地点を設定できるではないですか!! これによって思った通りのルートを進行させることが可能になっているではありませんか。私はもうびっくりですよ。ロード時間こそサターンの方が早いけれど、始まってからの処理はPS版のほうが上。気持ち良くプレイできる。タロットカード欲しさにPS版を辛抱した自分が情けない…。

(東京都/生コンの嵐/21歳)

今さら…という感がぬぐえない移植

根っからの『オウガ』好きだけにサターン版も購入してしまったのですが…。オリジナルのマップがあるのはまあいいとしても、あまりにも変更点が少なすぎるのではないでしょうか? すでに完成されたゲームだけにシステムなどをいじれないのは当然としても、せめてグラフィックや音楽ぐらいはもうちょっと何とかなったのではないだろうか。『タクティクス オウガ』がすでにSFCで発売されている以上、今さら…という感じはぬぐえませんでした。

(東京都/佐藤好則/26歳)

ルート分岐が人気を分けた3作目

セガサターン
セクシーパロディウス

●コナミ
●11月1日発売
●4800円
●シューティング

不評 40%　好評 60%

アーケードでも好評だったギャグいっぱいの横スクロールシューティングのシリーズ3作目。

こんなトコが良かった

人気もシステムも安定した定番

安定した人気を誇る『パロディウス』シリーズ。この『セクシー』もいい仕事をしています。業務用がデビューしてから、時間が経ちすぎているような気もするが、これだけ出来栄えの良い移植をしているのだから、許しましょう。基本的な攻撃方法などは変更されていないから、シリーズをプレイしていれば楽勝。キャラクタも盛りだくさん。でも、実のところキャラクタが何人か消えているが、我が愛しの「ビックバイパー」さえいればいいのさ。あの強いレーザーが魅力だ。目玉のルート分岐ではコイン集めによりルートが変わるが、シューティング本来の味を壊さない程度の仕上がりといえるだろう。2人同時が簡単だと思うので、初心者&キャラクタがメインのシューターの皆様は、考慮に入れるべきでしょう。あっ、もちろん、こんな方がたにはオートショットがオススメです。マニュアルはアーケード版よりも使いづらいので…
（三重県／高校教授／19歳）

ベテラン納得硬派な手応え

知らない人がこのゲームのタイトルを聞くと、間違いなくキャラゲーのシューティングだと思うだろう。ところが、見た目とは裏腹な硬派なゲーム。むやみにパワーアップするとかえって難しくなる。ベルも場所によって、色を考えながら変化させないと足を引っ張ることになりかねない。オートで戦うと手応えがなく、セミオートは中途半端、結局マニュアルが使いやすい。これらの現在のレベルでは面倒くさい、と思わせるぐらいが、オールドシューターにとっては面白く、プレイのしがいがあるというものだ。分岐もわざとミスしなくては、全部のステージをプレイできない点を除外すれば、メリハリがあり楽しめた。
（宮崎県／大滝恭平／24歳）

ライトな『セクシー』多彩な機体がグー

シリーズを必ずプレイしている私としては、『セクシーパロディウス』も要注目でした。難易度は、はっきりいって高めです。しかし、無限コンティニューや、復活時に別の機体やショットモードを選択できるのは、親切でグッド。キャラクタはそれぞれウェポンのタイプが違うので、選択肢の幅が広いのも楽しいですね（ちなみに私は「ガブリエル」が好き）。『セクシー』とタイトルにはありますが、軽い感じなので女の私でも楽しめました。でも、最終ボスはちょっと恥ずかしいかな…。2P同時プレイだと強力ショットも撃てるし、画面上がにぎやかになるので、より楽しめますよ。
（兵庫県／佐々木まろん／19歳）

ここがちょっと…

腕に関係ないコインの分岐

シリーズ最強の難しさなんですけど…。それよりも問題としたいのは、とにかくコイン収集がめんどう。シューティングの爽快感をめいっぱい削いでいるこのシステム、ぜんぜん面白くなかった。敵の攻撃がきつく、それによるテクニックの差による分岐なら許せるとしても、コインの枚数によるルートの強制は許し難い。要はコインの枚数に左右されるだけで、たとえノーミスでクリアしてもその恩恵がなく、「死なないで先に進む」というシューティングの大前提を崩していると感じる。コンティニューで調整でき、すべて解決してしまうゲームはシューティングの精神に反する。
（東京都／ナンバーテン／？歳）

ノルマと難易度きつかった

せっかく面白そうなシューティングだと思って買ったのに、僕と弟にとっては難しすぎた。コンティニューの繰り返しでエンディングを見ることはできたけれど、ふたりでやってもきつかった。難易度をいちばん下げても、ノルマの数が変わらないから、まだ、プレイしていない面があります。それと、先がわかっていないと行き止まりがあるのも、運まかせという感じがします。
（千葉県／和田たかし／15歳）

プレイステーション
セクシーパロディウス

●コナミ
●11月1日発売
●4800円
●シューティング

不評 55%　好評 45%

内容はサターン版と変化なし。今回はノルマ制により面が変化するルート分岐が加わっている。

こんなトコが良かった

やりがいのあるお得なシューティング

まずは移植度。これはかなりよくできている。ゲーム中にノルマ制を導入し、今まで以上に緊張感を出すことに成功していると思う。2P同時の攻撃パターンも増え、楽しみも増した。肝心のロード時間も感じられず、テンポを崩されることもない。全ノルマ達成後に出現するスペシャルステージはかなり難しいが、横シューの好きな人にはやりがいがあると思う。4800円という価格も安い。惜しいのは、EASYでもHARDでもノルマが変わらないため、初心者にはきびしく感じられる。それと、毎度恒例の「カップリング」ソフトがない。せめて初代パロディウス（MSX版）でも入れて欲しかった…。
（群馬県／みのむし／20歳）

何度も遊べるシステムがOK

『パロディウス』シリーズは、どのソフトでも、コナミのキャラクタの個性がたっている。しかも今回のテーマは『セクシー』。相変わらず笑わせてくれます。システム面ではノルマ制を採用した分岐システムがありますが、これがいい感じで面白くしたようだ。1つのストーリーしかないと、シューティングゲームは長続きしないことが多いが、今回は何度も楽しめると思う。また、2P同時プレイだと印象が変わるので、さらに楽しみが増してくる。
（佐賀県／犬飼幸一／16歳）

ここがちょっと…

完璧な移植が起こした悲劇

ファンとしていっておきたいことがある。今回の『セクパロ』はものの見事にハズしてしまった。一抹の不安は、アーケード版をプレイしている頃から気になっていたのだが、完璧な移植をしてしまったために起きてしまった悲劇なのかもしれない。簡単すぎる1面から、いきなり非道の難易度を誇る（と思っている）2面の浴場ステージでは、パターンを知らなきゃ死なずにクリアは不可能。『極上パロディウスだ！ DELUXE PACK』を引っ張り出して比較したけど、今回が一番バランスが悪かった。
（滋賀県／ポロッコ／16歳）

ノルマ条件がきびしくムズイ

前作と違い一本道のステージではなく、ノルマ制を採用したことによりさまざまなステージを楽しめるが、難易度を下げても1面から攻撃が激しい。それにノルマも多少難しめに感じた。2面でノルマ達成が300枚というのはちょっとムズイ。2人でやってもだめなときもある。それにタコスケが使えないというのはちょっと。もう少しキャラを増やしてもよかったのでは。
（群馬県／スコーピオン／18歳）

気軽に遊べるパズルとの意見多し

ゲームボーイ

ヨッシーのパネポン

●任天堂
●10月26日発売
●3000円
●パズル

不評 20%　好評 80%

スーパーファミコンのパズル『パネルでポン』のゲームボーイ版。5種類のモードでプレイ。

こんなトコが良かった

ゲームボーイがホームグラウンド

スーパーファミコン版が、かなりデキが良かっただけに期待して買ってプレイした。結果はスーパーファミコン以上だった。どこでもパネポンができるということからして、スーパーファミコンよりもゲームボーイがパネポンのホームグラウンドにピッタリだということがわかる。パスワード方式のセーブなので、バッテリーバックアップにしてほしかった。ゲーム内容については合格。

(東京都/プチワラ/21歳)

操作も簡単ヨッシー大好き

操作も慣れればカンタンに遊べていい。難易度もそこそこで、けっこう楽しめました。個人的にヨッシー大好きなので、けっこう満足しています。もっとカワイイキャラをたくさん出してほしかったです。

(東京都/きさらぎ浅葱/15歳)

ゲームボーイの特性を発揮

落ちもの系パズルに慣れている人ならば、画面を見ただけですぐにプレイできるだろう(実際はあがりものだけど…)。6種類のモードは、それぞれが別個のゲームとして成立するほどの出来栄えをしている、と思う。この系統のゲームだと、パネルの違いがわかりづらいものが多いが、さすがにゲームボーイ、単純な画面構成の中でもはっきりしています。難易度も、高くもなく、低すぎるでもなく、手ごろなところだ。この『パネポン』のシンプルさは、ゲームボーイだからこそ、真価を発揮したといえるだろう。

(鹿児島県/島津隼人/22歳)

空き時間はスコアアタック

通学の友、ゲームボーイ。『ヨッシーのパネポン』は、その特徴にズバッと決まった! ゲームボーイというのは、空いた時間に気軽にプレイできるが、そのわずかな時間でも十分堪能できるのだ。やはり駅と駅の間で終わることができる、スコアアタックモードが忙しい学生にはありがたいのだ。

(大阪府/飯田橋ノリオ/16歳)

水準を超えるパズルゲーム

『ヨッシー』というキャラクタを前面に押し出さなくても、水準以上に楽しめるパズル、といいきれる。いろいろなアイテムによってゲームを盛り上げる、最近のパズルとは明らかに一線を画し、単純な連鎖だけを追求した結果、誰にでもプレイできき、しかも満足のいくゲームに昇華した。スタートはやさしすぎるかな、という感じから、後半になり手応えを感じる難易度には、感心した。少々賞め過ぎと思われるかもしれないが、一度プレイしてみれば、僕の気持ちが理解できると思います。

(福島県/小島健一郎/19歳)

通信対戦とキャラに満足

『パネポン』の良いところは、どこでも通信対戦ができるという点と、個性豊かなキャラが登場するということ。パネルの消える速さが遅いということが悪い点。

(茨城県/柏葉賢司/14歳)

ここがちょっと…

スーファミ版はもっといいぞ

画面の絵が、ゲームボーイにしては大きめで良かった。しかし、最近サテラビューで、このゲームのスーパーファミコン版が、ただで放送されている。これはなんとゲームボーイ版より、すごくいい。キャラは喋るし、2P対戦も気軽にできる。それにくらべ、ゲームボーイ用は、対戦しようと思っても、いまさら相手はいない。

(北海道/大石巨樹/17歳)

「ヨッシー」である必要性はない

普通のパズルゲームとしてはいいでき。でも、「ヨッシー」という冠をつけただけ。キャラクタがゲームにいかされていない感がある。別に「マリオ」でもよかったのでは?

(岐阜県/潮騒の唄/?歳)

セガサターン

アースワーム・ジム2

●タカラ
●11月1日発売
●5800円
●アクション

不評 60%　好評 40%

ミミズが主人公のアクションゲーム。耐久スーツを身にまとい、頭のムチや銃で攻撃する。

こんなトコが良かった

洋ゲー好きのポイントはバッチリ

まず、ミミズが主人公という設定に驚いてしまった。さすがは海外ゲーム、と思った。キャラクタの動きは細かく、グラフィックも美しい。本当のところは1ステージをクリアするだけでも、何度もジムのやられる姿を見ることになるが、アメリカのアニメーションと同じように、からっとしているので、逆に楽しめる。しかし、マイナス部分までそのまま移植しているところもある。メッセージは英語だし、いきなり現れて攻撃してくるいやらしい敵もいる。でも、私にとってはやりがいがあって好きなゲームだ。

(福島県/毎日が月曜日/23歳)

主人公ジムのハートがグッド

マニュアルからアメリカンワールドが全開だぜ。洋ゲーのキャラクタは好き嫌いが分かれると思うが、このミスタージムはきっと誰からも愛される奴さ。ゲームでも動きは軽やかだし、頭がムチになって攻撃できるのもイェーイ! っていう感じだ。ジムは体力がかなりあるので、攻撃を受けても「がんばっているな」と思わせてくれる。確実に君のハートをHAPPYにさせてくれるぞ、このジム君は。

(東京都/ディープ/20歳)

ここがちょっと…

わかりづらいゲームの進行

判断が難しいゲームだけれど、私はあえて評価を下げるほうにさせてもらう。キャラクタはすばやく動くし、スピード感もあるのだが、ゲームの途中の謎解き(?)で悩んでしまい、流れがストップしてしまう。出だしのボスキャラ(なのかな)のところでは、ちょっと前にいる豚を手に入れてからでないと進めないのだが、それがわかったのが20分後! 僕がどうしようもなくお間抜けなのか? 小さな英語のテロップだけじゃ気がつかないって。しかも、ステージごとに構成が違うから余計に混乱。わかれば非常にオモシロイのだけれどね。

(広島県/桜木春宏/24歳)

さっぱりわからず頭痛が…

ロード時間はさほど気にならない。キャラクタも楽しい。だけれど、ゲームそのものがなんだかさっぱりわからない。そんな印象を私に与えてくれた。銃や鞭などを使うアクションにしては、敵への攻撃がメインになっているわけでもないと思えたし、シューティングがあったりして、もう、チンプンカンプン。エスカレーターのところでは、おばさんの落ちてくるパターンを覚えないといけないし。クリアのおまけグラフィックもなにがいいたいのか、さっぱり。まじめに考えたら頭痛が…

(北海道/ライラック/18歳)

細部まで決められる点が人気!

プレイステーション
The Tower Bonus edition

- ●OpeN Book 9003
- ●11月1日発売
- ●6800円
- ●シミュレーション

不評 10%　好評 90%

高層ビルの経営シミュレーション。住人の評価を高めて最高グレードの「Tower」を目指す。

こんなトコが良かった

飽きの来ない作りに感動です

このゲームは全てについてとても緻密に作られていると思います。最初の頃はすぐに資金がなくなってなかなか上手くいかず、何度もリセットしてやり直しました。そのうちに経営が軌道にのってビルも大きくなってくるともうやめられません。

まず私のビルが2つ星にグレードアップしたときは感動でした。ただそういったイベントが起きるだけではなく、設置できるレストランなどの数が増えるのがとても良かったです。グラフィックがそれぞれ異なるうえに、あれだけ豊富な中から選ぶことができるのですからそう飽きることはないでしょう。

さらに3つ星になったときは住民の要求も多くなってそれに応えるのが大変でした。設置できる物も映画館やイベントホールなどがあって、そのうえVIPが泊りに来るというイベントがあり、本当に楽しい要素が盛りだくさんのゲームだと思いました。特にシミュレーションファンの人にとっては最高でしょう。

（神奈川県／クラブ摩耶／23歳）

映画も見られる楽しい演出

ビルに作れるものの中で、最高におもしろいのは何といっても映画館だ！　なぜならそこで上映している映画をちょっとだけ、見ることができるからだ！いくつかある映画の中でも一番好きなのは「ボルゴ17」だ。これは笑える。やっぱりシミュレーションにもこういった楽しい演出は必要だと思った。

（群馬県／滝石こんぽう／16歳）

細部まで作り込まれた傑作

建設がある程度進んできたらセコムルームを設置できるようになった。そして夜になったらなんと自分のタワーの中を巡回できるという、とてもおもしろいコマンドが追加された。タワーの中は3D視点という凝りようだ。これを利用して夜な夜な治安の維持のために出かけるのだが、残念ながら未だ泥棒を捕まえたことはない。ただ歩き回れるだけでも凄いと思ったのに、中までしっかり作られていることに驚いた。

さらに店舗や分譲住宅やオフィスなど、さまざまなテナントの中まで大きくして見ることができるのは本当におもしろかった。しかもすべての人が動いている所が良い。それに一人ずつに名前までつけられるという念の入りよう。私はオフィスのOLの一人に名前をつけて見ていたのだが、「今日は随分遅くまで仕事してるなあ」などと一人悦に入っていた。ちょっと覗きをしているような気分になってしまったが、とにかくとても細かい部分まで丁寧に作られたゲームでお勧めの一本だ！

（広島県／こんなあ／20歳）

イベントも豊富で長く遊べる一本

シミュレーションというとゲーム進行がどうしても単調になりがちだが、このゲームはイベントが多くてその点は安心だった。ビルも大きくなるにつれて難しくなってくるので長く遊べると思う。

（神奈川県／藤沢3号／25歳）

ここがちょっと…

エレベーターの設定が難しい

おもしろいゲームではあるが、エレベーターの設定が少し複雑でわかりづらいと思う。1ヵ所に6個しか設置できないのは少なすぎる。これだとどうしても待ち時間が多くなって、すぐに住人のストレスが溜まってしまうのでだめだ。

（神奈川県／にきの湯／21歳）

単調なゲーム進行もっと工夫を

増築すると資金がなくなるのでやることがなくなる。しばらく放っておくと資金が貯まるのでまた増築する。といったことの繰り返しなので非常に単調。シミュレーションゲームの悪い点が改善されていない。内部を歩くことができるのは良いと思うが、外観も3Dとまでは言わないまでも、せめて立体的に見える工夫が欲しかった。

（茨城県／33・44／？歳）

プレイステーション
デジクロ

- ●アトラス
- ●11月1日発売
- ●4900円
- ●パズル

不評 40%　好評 60%

ナンバークロスワードパズルがPSでゲーム化。パズルファン以外にも手軽に楽しめる。

こんなトコが良かった

時間をもてあましぎみの人たちへ

元々クロスワードパズルは好きですし、貴誌のフェアジャッジメントのコーナーでも「筆記具不要のクロスワードで人気」ということだったので購入しました。良い点は確かに書く、消すといった作業がいらない点でこれは良いと思いました。それに問題も豊富なので当分は遊べそうです。

「お宝ハンティング」はさすがに難しいですけど、やりがい十分で楽しめます。時間のある人にはもってこいでしょう（特に私のような主婦には最適!!）。

（埼玉県／田中京香／23歳）

ルールも簡単でグラフィックも○

ルールも簡単ですぐに覚えられるので、どんな人にも向いていると思う。問題もレベル次第では子供から大人まで楽しめるのでお勧め。

それにグラフィックも結構綺麗だし、キャラクタの「ニャンクロ」も動きがあってかわいい。

（静岡県／佐藤博／19歳）

親切な説明もあってお勧め

キャラクタのニャンクロが愛敬があって良い。このゲームのルールがわからなかったら遊びかたも親切に説明してくれるので、初心者でも買いのソフトだと思う。

（滋賀県／ノービジネス／27歳）

ここがちょっと…

パズル以外にも工夫が欲しい

グラフィックなどはもう少し色々な種類があっても良かったと思う。大事なのはパズルそのものだがややワンパターンに陥りやすい欠点があるので目を楽しませる意味でも、その点を工夫して欲しかった。ついでにサウンドもいくつか選択できる機能があれば、もっと良かった。

お宝ハンティングについては「難しすぎる」の一言に尽きる。

（東京都／飯島晃／22歳）

お宝ハンティングが難しすぎる

お宝ハンティングには正直言ってまいった。いくらなんでも難しすぎないか？　大体ヒントになるようなものが全くないのが辛すぎる。試行錯誤を繰り返しながら、メチャクチャ時間をかけてようやく完成させたかと思ったら、「スカ」が出た。これでもうやる気が半分なくなった。これだけの労力を費やしてその結果が「スカ」というのは、あまりにも非道ではないか。とりあえず何か役にたつアイテムか何かが、入っていたら良かったと感じた。

総合的にはただのクロスワードパズルをよくここまで作ったと誉めたいが、お宝ハンティングのあまりの難易度の高さで帳消しだ。

（岡山県／岡山支店／18歳）

プレイステーション
LULU

●東北新社
●11月1日発売
●4800円
●ETC

不評 40%　好評 60%

画面をクリックするとキャラクタや仕掛けが反応する動く絵本。朗読は大貫妙子が担当。

こんなトコが良かった



個性のある絵本で大人でも安心

ただの絵本だけど意外に楽しめました。文字と絵を目で追い耳では朗読を聞いていると、何ともすんなりとこの世界に入ることができる。グラフィックも非常に美しいので満足でした。

今流行りのゲームとはちょっと違うけど、たまにはこんなソフトに浸るのも良いかと思います。

ただ長編小説というわけではないので、あまり長くないところがちょっと不満かな?

でもこの手のものが好きな人や大人には良い作りだと思います。

（埼玉県／石塚真澄／25歳）

ここがちょっと…



過激なゲーム好きにはやはり無理

外装のデザインの良さで買ってしまったところもあるのだが、やはり普段から過激なゲームに慣れている者にとっては、少々面白味に欠けてつまらない。絵本ファン向き?

（東京都／幸ヶ谷雅紀／20歳）

セガサターン
LULU

●セガ
●11月1日発売
●4800円
●ETC

不評 40%　好評 60%

海外で好評を得た「動く絵本」。PS版同様に画面をクリックするとキャラや仕掛けが動き出す。

こんなトコが良かった



まるで絵画を見ているようでした

私はこういった絵が好きで興味を惹かれて買いました。

物語もお姫様とちょっと変わったロボットなどが出てきて大好きな世界観でした。

ただ眺めているだけではなくて、自分で画面の好きな所をクリックすると猫が鳴いたり、いろいろな仕掛けが動き出したりと、とてもおもしろかったです。それと大貫妙子さんの朗読と絵画のような風景もよかったです。

（千葉県／ミーメ／17歳）

ここがちょっと…



2ヵ国語表示にするべきです

グラフィックも良く、画面を押すことでいろんなイベントが起きるのも良いのですが、日本語表示に関しては良い印象は受けませんでした。やはりこのイメージを壊さないように2ヵ国語で表示できるようにした方が良かったと思います。

（埼玉県／吉田友里恵／19歳）

プレイステーション
NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-“闇の扉”

●ソネット・コンピュータ・エンタテイメント
●11月1日発売
●6800円
●アドベンチャー

不評 70%　好評 30%

ミステリーがテーマのアドベンチャー。マルチシナリオで選択肢によってストーリーが変わる。

こんなトコが良かった



アドベンチャー初心者には良い

友達に勧められて初めてアドベンチャーゲームというものを触ってみました。

今までは主にシューティングゲームばっかりやっていたから、どうかな? と思ったけど意外とおもしろかったです。

キャラクタの絵もかわいいし、声優さんたちの声も良かったしストーリーも良くできていて、導入部分から自然な感じでミステリアスな本編に引き込まれていくところもアドベンチャーゲームは初めて! という人たちには良いかと思いました。

ただスピード感とか、スリルという面では少し物足りないかな? あと、かわいいキャラクタがたくさん出てくるので、アニメーションシーンがたくさんあればもっとおもしろかったと思う。

（山形県／高橋ちづる／19歳）



全体的に見ると合格点かな?

キャラクタはかわいい感じで良いと思う。とりあえず喋るし。

ストーリーはマルチシナリオで進んでいくというのも、まあ合格点をあげられるかな? ただもうちょっと多く分岐していくようでないと真のアドベンチャーファンには物足りないだろう。僕ぐらいにはちょうどいいけどね。

（愛知県／大田真次／15歳）

ここがちょっと…



ミステリーファンには勧められない

大体ミステリーっぽい要素を持つゲームはジャンルを問わず好きなのだが、これはちょっと引いてしまった。

本当にミステリー好きのユーザーを対象にしているのなら、もっと本格的に真実味のある設定にして欲しかった。どうしても中途半端な感は否めない。

それにミステリーものやオカルトものを扱っているわりには、キャラクタが少し軽い感じがした。

女の子の短いスカートもミステリー系ファンには不要!

（東京都／安澤徹也／19歳）



ボタンを押していくだけで進む

コマンド選択式アドベンチャーだが、まわりくどいセリフまわしに、グラフィックのパターンもあまり変わらずに、単調なビジュアル構成になっている。

それに少ない絵を文字で補おうとしているせいか、状況説明の文章がまわりくどい。おかげでテンポも悪くなってしまっている。

さらにストーリー展開も遅いので途中でだれてしまう。

またボタンを押しているだけで進むので、何もやらない時間が多いのも嫌な感じがした。

（兵庫県／デブリンNO.1／14歳）

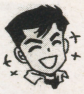
プレイステーション
チェスマスター

●アルトロン
●11月1日発売
●6800円
●テーブル

不評 10%　好評 90%

ヒント機能もあるチェスゲーム。プレイヤーのレベルに応じたキャラクタが12人いる。

こんなトコが良かった



首を長くして待っておりました

長いこと待っていました。チェスゲームを! チェスをたしなむ私としては非常に楽しみでした。まずゲームの良い点は全部です。チェスを扱っているというだけで良いのです。というわけにもいかないでしょうから、冷静に評価しましょう。

3Dと2Dに視点を変えられることが良い。それぞれの視点の短所を補うためには絶対必要なものです。

難易度の変更は初心者の少女からチェスマスターまでいるので、打ち手に合わせて選べるのが良い。特にマスターはなかなか強くやりごたえ十分! 相手にとって不足なし!

遊び的なものでは駒の種類を変えられるのも良かった。やっぱりテレビゲームなので、こういった本物との差別化を図らなければいけないと思う。

余計なものもなくシンプルな作りになっている所が、かえって長く遊べると思う。

ただ残念なところが1ヵ所、操作性が悪いのだ…。

（北海道／富山の秘書／28歳）

読者ゲーム評大募集

12月13日発売号に掲載分の読者ゲーム評をハガキ、または封書で募集します。住所、氏名、年齢、電話番号、希望があればペンネームを記入の上、右に掲載した方法にしたがって対象ソフトの評価を記入してください。対象ソフトは下記の表にあるものとなります。

●ハガキの裏
ゲームのタイトル（1本のみ）
（機種名）
良いか悪いかを記入
（良い点）
（悪い点）
にわけて、そのソフトに対する詳しい意見、感想を記入してください。（封書でもかまいません）

採用者には500円分のおもちゃ券プレゼント

12月13日発売号の評価対象ソフト（11月16日〜22日発売ソフト）

プレイステーション
- ●ぐっすんぱらだいす
- ●ボイスパラダイス　エクセラ
- ●FIST
- ●Jリーグ実況イレブン'97
- ●タクラマカン〜敦煌傳奇〜
- ●ズープ
- ●エターナルメロディ

セガサターン
- ●アイアンマン／XO
- ●NFLクォーターバッククラブ'97
- ●戦国ブレード
- ●FIST
- ●カオス　コントロール　リミックス
- ●バーチャコップ2
- ●ハイパーデュエル
- ●TRYRUSH　DEPPY（トライラッシュ・デッピー）
- ●月下の棋士〜王竜戦〜

ニンテンドウ64
- ●ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット

ゲームボーイ
- ●不思議のダンジョン　風来のシレンGB〜月影村の怪物〜
- ●原人コレクション

ゲームギア
- ●GGポートレートシリーズ　ぱい
- ●パンツァードラグーンMINI

しめきり→11月29日金必着

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

◆新企画◆
紹介済みソフトの再評価を求む!!

読者ゲーム評も今回で6回目を迎えますが、読者の方から良く「締め切りが早すぎる」とのご意見を頂きます。しかし、週刊誌の進行上、これ以上締め切りを遅らせることは不可能…。と言うことで、今まで発売されたソフトについての再レビューを募集します！　対象は今までに発売されたソフトすべて。内容は通常のゲーム評と同じ形式で書いてください。締め切りは特に設けず、送られたレビューが一定数に達した時点でこのページで発表することとします。ゲームを最後までプレイしたもののみが書ける、アツいレビューを待つ!!

セガサターン
パップ・ブリーダー
●サイ・メイト
●11月1日発売
●5800円
●シミュレーション

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

独自の意思で動くかわいい天使「パップ」に指示を与えて、害虫退治や水撒きなどの仕事をさせる。

こんなトコが良かった



マップ上を走り回るパップたちがカワイイ

とにかくこのゲームはキャラクタがカワイイ。主人公の女神たちも確かにカワイイ（私の好みはティア）のだけれど、どちらかというとカワイイのはマップ上にいるパップたち。彼らは何も言わないし、こちらの指示を思いっきり無視するところがちょっと頭に来ることもあるけど、なにも考えずにマップ上を走り回る姿がなんともラブリーで、こちらの指示を無視しても、「おしおき」するのがためらわれるくらい。ゲームシステムは慣れるまでにちょっと時間を要する内容だけれども、このソフトのキャラクタのかわいさは覚えるまで付き合える出来になっていると思う。

（茨城県／潮口美弥子／14歳）

ここがちょっと…



パップたちにもっと動きが欲しい

このゲームは、自分の意志で動くキャラクタに、指示を与えて仕事をさせる訳なのだけれど、肝心のパップたちがいいことをしているのか、それとも悪いことをしているのかがいまいちわかりにくい。これは問題のあるところへパップを移動させることがほとんどなうえ、敵を攻撃する以外、パップたちのアクションがないところが原因だと思う。たとえば枯れ木に水をやる仕事なら、ジョウロで水をあげるアクションをパップたちにさせて欲しかった。

（兵庫県／PICPAC／18歳）

プレイステーション
クーリースカンク
●ヴィジット
●11月1日発売
●2800円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出せませんでした

2800円という低価格が魅力。スカンクのクーリーを操作してステージを踏破するアクション。

ここがちょっと…



価格が安い以外はまったく普通のゲーム

僕はこのソフトを価格が安いから他のゲームといっしょに買ったのだけれど、肝心の内容がオーソドックスで2、3回やっただけでしまってしまった。普通のアクションゲームが遊びたいという人以外は、あまり手を出すべきゲームではないと思う。

（福岡県／46サンチ砲／15歳）

プレイステーション
バーミン・キッズ
●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●11月1日発売
●4800円
●パズル
投稿者なし

プレイステーション
競馬最勝の法則'96 Vol.2 G1 ROAD
●シャングリ・ラ
●11月1日発売
●6400円
●ETC
投稿者なし

ゲームボーイ
パズル忍たま乱太郎
●カルチャーブレーン
●11月1日発売
●3980円
●パズル
投稿者なし

ゲームギア
GGポートレートシリーズ あきら
●セガ
●11月1日発売
●3800円
●ETC
投稿者なし

編集部総評

まず、今回のゲーム評でもっとも多いハガキを獲得したのが『アークII』。内容は111ページを見ても分かるとおり、ユーザーからの圧倒的な支持を獲得。シミュレーション的な戦闘システムとPSならではの画面効果を駆使した前作に足りなかった、キャラクタを育てる楽しさや重厚なストーリーが加わり、まさにPSを代表するRPGの地位を確立したと言えるだろう。

また、注目したいのが『マーヴェラス〜』と『パネポン』の2本。ともにユーザーからの反応はいずれも好評が大半を占める結果であり、後発のハードに押されがちなSFCとGBのソフトながら、任天堂モノはやはり安泰といったところだろうか。

また、このほかに『Tower〜』が細部まで作り込まれた内容で高評価を得ている。

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2130

差出有効期間
平成10年1月
26日まで

105-00

137

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 12月6日号

〔キリトリ線〕

□□□-□□

住所　　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　　電話番号
（　　）　　—

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　　年

誕生日　19　年　月　日　　性別　男・女

(キリトリ線)

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　年

プレイしたゲーム本数　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1．ニンテンドウ64　2．プレイステーション　3．サターン　4．PC-FX
5．スーパーファミコン　6．ファミコン
7．NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8．メガドライブシリーズ　9．スーパー32X　10．PCエンジンシリーズ
11．ゲームボーイシリーズ　12．バーチャルボーイ
13．ゲームギア（キッズギア）　14．3DO　15．DOS／V
16．マッキントッシュ　17．PC9801・9821シリーズ　18．MSXシリーズ
19．ピピンアットマーク　20．業務用　21．その他　22．何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　本

年平均中古ソフト購入本数　　本

週平均ゲームプレイ時間　　時間

月平均ゲームセンタープレイ時間　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1．野球　2．サッカー　3．ゴルフ　4．釣り　5．プロレス
6．その他のスポーツ　7．麻雀　8．パチンコ　9．パチスロ
10．将棋　11．囲碁　12．競馬　13．ギャンブル　14．ピンボール

毎週土曜日に
発売前ゲームを 先取りプレイ

発売前の人気ソフトが、毎週体験プレイできる…！　そんなウレシイ施設が、東京・新木場にオープン！　しかも店頭でサラリといじるだけのプレイとは違う。座ってじっくりとプレイできるから、あの大作RPGも、マニアックなシミュレーションも、心ゆくまで遊べてしまう。正午から午後6時までオープン。入場無料だから、友だちを誘って行ってみよう！

来場特典 ゲーム評価アンケートにご協力いただければ、もれなくオリジナルテレカ進呈!!

11月23・24日ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト（12/6～12発売予定ソフトが対象）

プレイステーション
- ●ToPoLo／アートディンク／ETC
- ●エクストラブライト／アスキー／シューティング
- ●DEPTH／SCE／ETC
- ●パラッパラッパー／SCE／アクション
- ●クラッシュ・バンディ　クー／SCE／アクション
- ●ファーストクイーンⅣ／呉ソフトウェア工房／シミュレーション
- ●PIT　BALL／ココナッツジャパンエンターテイメント／アクション
- ●キッドクラウンのクレイジーチェイス2 ~LOVE LOVEハニー争奪戦~／ケムコ／アクション
- ●ステークスウィナー　GI完全制覇への道／ザウルス／アクション
- ●Jewels of Oracle オラクルの宝石／サンソフト／パズル
- ●里見の謎／サンテックジャパン／RPG
- ●らんま1/2　バトル・ルネッサンス／小学館プロダクション／格闘アクション
- ●DX億万長者ゲーム／タカラ／テーブル

セガサターン
- ●皇龍三國演義／エクシングエンタテイメント／シミュレーション
- ●マジックカーペット／EAV／シューティング
- ●ステークスウィナー　GI完全制覇への道／ザウルス／アクション
- ●銀河英雄伝説／徳間書店／シミュレーション
- ●機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を継ぐもの／バンダイ／シューティング
- ●世界の車窓から［Ｉ］スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅～／富士通／ETC

ゲームボーイ
- ●桃太郎コレクション2／ハドソン／ETC

PC-FX
- ●アンジェリーク　Special　2／光栄／シミュレーション

※プレイ可能ソフトは変更の可能性があります。

11月30日・12月1日ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト（12/13～19発売予定ソフトが対象）

プレイステーション
- ●トゥルーラブストーリー／アスキー／シミュレーション
- ●ヘヴンズゲート／アトラス／格闘アクション
- ●ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～／EAV／テーブル
- ●ダイハードトリロジー／EAV／アクション
- ●NHLパワープレイ'96／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／スポーツ
- ●Foumula　1／SCE／スポーツ
- ●スピードキング／コナミ／スポーツ
- ●ロックマン8　メタルヒーローズ／カプコン／アクション
- ●ペブルビーチの波濤PLUS／ソフトバンク／スポーツ
- ●PRIMAL　RAGE／タイムワーナーインタラクティブ／格闘アクション
- ●新スーパーロボット大戦／バンプレスト／シミュレーション
- ●ゼイラムゾーン／バンプレスト／アクション

セガサターン
- ●大運動会／インクリメントP／シミュレーション
- ●実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～／コナミ／シューティング
- ●NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-"Maria"／ソネット・コンピュータエンタテイメント／アドベンチャー
- ●クレイジー　イワン／ソフトバンク／シューティング
- ●スペースインベーダー／タイトー／シューティング
- ●ディスクワールド／メディアエンターテイメント／アドベンチャー
- ●ファンキーファンタジー／吉本興行／シミュレーション
- ●タクティクス　オウガ／リバーヒルソフト／シミュレーション

ニンテンドウ64
- ●マリオカート64／任天堂／スポーツ

スーパーファミコン
- ●実戦パチスロ必勝法！TWIN／サミー工業／テーブル

ゲームボーイ
- ●ぽけっとぷよぷよ通／コンパイル／パズル
- ●ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！／バンダイ／RPG

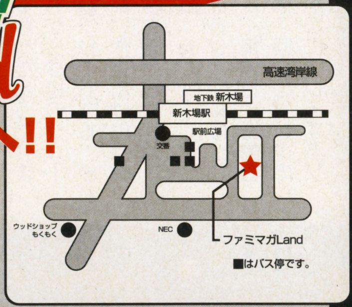
NEO・GEO
- ●ステークスウィナー2／ザウルス／アクション

※プレイ可能ソフトは変更の可能性があります。

さあ、明日は東京・新木場の…

ファミマガLandへ!!

■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄（有楽町線）臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統　東陽町駅（営団地下鉄）～新木場駅（約20分、毎時3～5本運行）



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮願います。

もっとじっくりプレイしたい方は…
毎週日曜日の会員Dayがチャンス!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日に来場した時に、直接登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時について連絡がいくぞ。

会員特典その1　土曜日よりゆったりとプレイできる

会員特典その2　オリジナルテレカ＋交通費1000円がもらえる!!

お問い合わせ…(03)3573−8635　ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

ファミマガLand

FAIR JUDGMENT
フェアジャッジメント

”データ客観主義“レビュー

『コップ2』から『J2』まで幅広いジャンルのソフトが勢ぞろい

人気作集中のためか、土曜日は過去最高の入場者を記録。いつもより濃い内容に注目しよう



「フェアジャッジメント」は、毎週、土、日曜日に東京・新木場で行われる「ファミマガLand」で収集されたアンケート結果をもとに、ユーザーの客観的かつ「フェア」なレビューを読者のみんなへお届けするコーナーだ。

11月9、10日に行われた、今回のファミマガLandでは、ニンテンドウ64の『ワンダープロジェクトJ2』とサターンの『バーチャコップ2』が登場。読者からの前人気も高い作品だけあって、来場者もおもにこの2本を目当てにしている人が多かったようだ。また、アーケードから移植のシューティング『戦国ブレード』も、オリジナル性の高い作品だけにサターン版の完成度を確かめようとする人の姿が目立った。

なお、今回は各ジャンルのソフトがまんべんなく集まり、日曜日の会員デーでは1回目のプレーの終わった会員が次にプレイするソフトに迷う姿も見られた。

GBソフトの評価に注意!!
Landでは「ポケット」を使用

さて、前述のとおり、幅広いジャンルのソフトがそろった今回のファミマガLandだが、そのなかで注意して見て欲しいのが、『ドンキーコングランド』と『風来のシレンGB』の2本。ともに、SFCで人気のあったタイトルだけに、GBでどれだけ楽しめるかがポイントになるだろう。

なお、ゲームボーイのハードは現在3機種発売されており、機種によって画面の見易さやサウンド面でソフト評価に差が出てしまう。この2本について、ファミマガLandでは、最新機種ということで「ゲームボーイポケット」を使ってプレイしてもらっている。「～ポケット」以外でゲームボーイのソフトをプレイしている人は、自分の持っているハードの特徴を考えながら評価欄を注目して欲しい。





FAIR JUDGMENT

特別企画

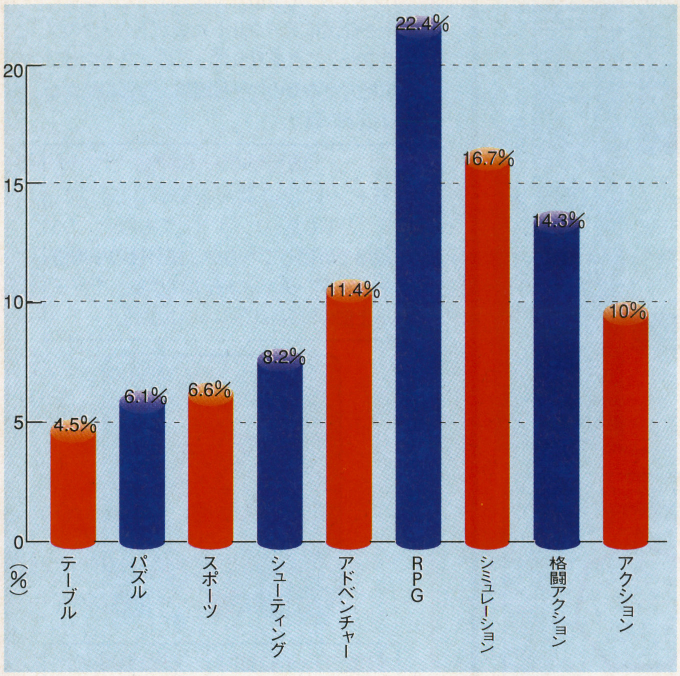
Fair Judgmentを支える ファミマガLandモニターの ゲームに対するハマリ度は？

11月9、10日で早くも6回目を迎えた「ファミマガLand」。記事上で採点するモニターは、創刊前から本誌の他、各姉妹誌などで募集し続けてきたが、登録されている各個人のデータを詳細に見てみると、ゲームに対する好みやハマリ度も、まさに千差万別といった感じ。

そこで、今回は会員登録ハガキのアンケートデータを集計し、その結果を一挙に公開！ 今後の「フェアジャッジメント」のデータを見る際などの、参考として見てもらいたい。

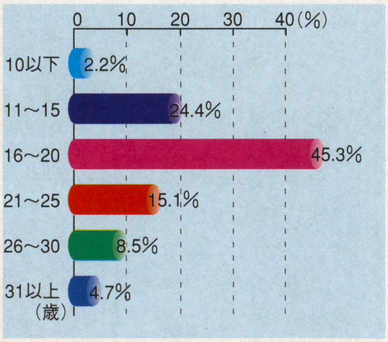
Q1 好きなゲームジャンルは？

ハガキでは好きなジャンルについて、好きな度合いが高い順にABCの3段階で答えてもらっているが、ここではそのうち「A（とても好き）」と答えた人数が会員全体の何割を占めるかを算出した。RPGを筆頭として、シミュレーション、格闘アクションと続いているのが分かる。



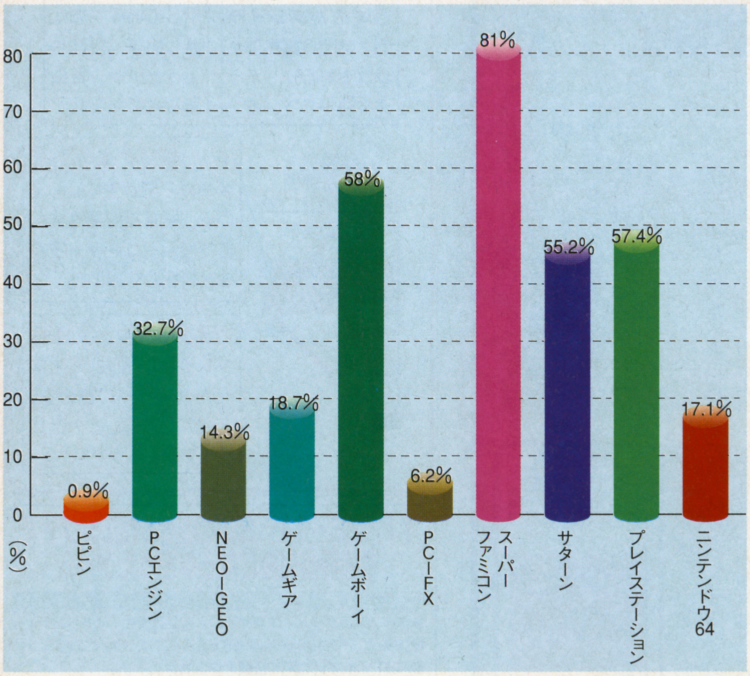
Q2 年齢は？

ハガキに書いてもらっている誕生日から数え年を算出し、5歳ごとに並べてみた。10代がモニターの過半数を占めているのはやはりといったところだが、20代以降にも登録モニターが多数いることに注目。いわゆる大人向きのゲームでは、彼らの冷静な目がレビューの鍵となるのだ。



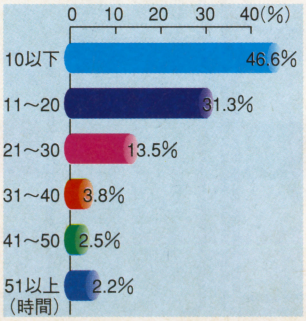
Q3 所有しているハードは？

モニターがどのハードを所有しているのかを集計したが、スーパーファミコンの所有者が圧倒的に多いことに気づく。さすがに発売ソフトの本数こそ昔の勢いはなくなってしまったが、これだけのユーザーを保持しているなら、まだまだ新世代機には負けられない？



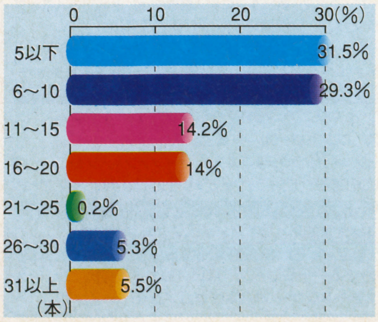
Q4 週平均のゲームプレイ時間は？

ユーザーが1週間にどのぐらいゲームで遊んでいるかを答えてもらった。週20時間以内ということは、毎日遊んだとしてだいたい1日に3時間程度というところか？ モニターの大半を占めていると思われる、学生や社会人という事実と照らし合わせると、結構みんな遊んでいるのかも…。



Q5 年間の新作ソフト購入数は？

1年間に購入したソフトの本数別に分布を調べた結果が左のグラフだ。月に1本買ったとして年間12本、週に1本買うとほぼ48本ということになる。ちなみに31本以上購入している人の中で、48本を超える人は16名もいた。

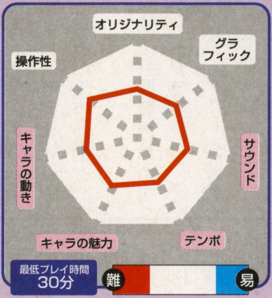


セガサターン
アイアンマン／XO



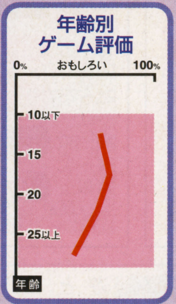
アメリカンコミックの人気者アイアンマンとXOが活躍する横スクロールアクション。キャラはすべてレンダリングで描かれている。2人同時プレイ可能。

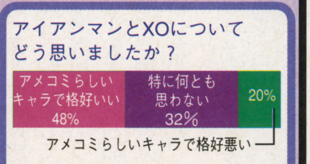
●アクション
●11月22日発売
●5800円
●アクレイムジャパン



「必殺技コマンドがあり、さまざまな戦い方ができるところが良い。コマンドも簡単で、入力しやすいので誰でも出せることも良い（條匡哉）」「画面奥に向かって撃てるところが良かった。すべてのものを破壊しながら進むのが爽快で気持ち良かった（鈴木淳一郎）」とアメコミの雰囲気が残る豪快さに好意的な意見が集中。2Pプレイでの楽しさを指摘する声も多かった。

しかし、全体としては不満点の方が目立つ結果となってしまった。その代表例が「横スクロールなのに、途中どう進んでいいか分からないところが多く、すごく不親切でした（岡本ちあき）」「奥行きがあって攻撃できるのはいいけど、その壊した壁や扉の中に入れた方が良かった（真鍋佐知子）」「もっと使えるキャラが多かったら良かった（福森宗靖）」といったところだった。





もともとこのキャラクタたちを知っていたと答えた人が半数にも満たなかった中で、格好いいという答えが堂々1位に。

アメコミらしい豪快さが好評!!
しかし、分かりづらいマップが不評に

プレイステーション
ぐっすんぱらだいす



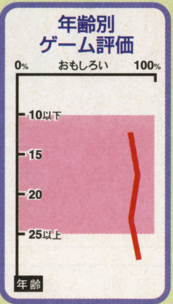
パズルゲーム『ぐっすんおよよ』のキャラを使用したアクションゲーム。プレイヤーはフィールド上に置かれた爆弾を使ってしか敵を倒すことができない。

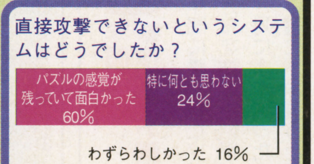
●アクション
●11月22日発売
●5800円
●アイレム



右記のグラフを見ても、すべてが平均以上の数値を示しているように「敵キャラなどすべてが可愛くプレイしていてあきない。操作もやりやすく楽しめた（長谷川諭）」「とにかくこのゲームはキャラクタが可愛くて微笑んでしまいそうである（長谷川泰昭）」「パズル感覚でやれたので、どれだけやってもあきない（立野伸一）」など、ゲームを誉める声が続出した。

そんな中、目をひいた不満点が「10ステージごとにしかセーブできないのは、ちょっと厳しい。もーちょっと少ない数でセーブできた方が親切（真鍋弘美）」「ロードがところどころで入り、少しテンポが良くなかった（亀谷正伸）」といったところ。また、ステージ途中で画面が左右入れ替わったりするシステムに関してはなかなか慣れなかったらしく賛否両論、意見が分かれていた。





半数近くの人がパズルの『ぐっすん』をプレイしたという中、前作を感じさせるようなパズル感覚が受けたようだ。

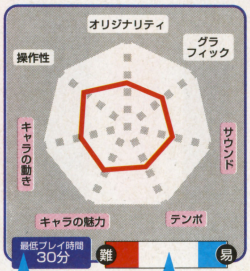
可愛いキャラと分かりやすい操作が人気
難点はロード時間とセーブの不親切さ

◆グラフの見かた◆

「ファミマガLand」でまとまったアンケートを簡潔にデータ化したのが下の2つのグラフだ。これを見れば、このソフトのどこに魅力があるのか一目瞭然。各部の見かたは以下の通り。

項目別ゲーム評価

ジャンルごとに異なる各項目に対して、5（とても良い）～1（とても悪い）の5段階で評価してもらい、集計後の平均値をレーダーチャート化している。チャート上部の3項目は各ジャンル共通だ

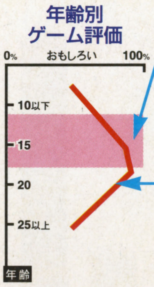


最低プレイ時間

レビューまでに必要と決めたプレイ時間。時間は編集部がソフトを吟味したうえで決定している。

難易度

感じた難易度を表示している。赤は難しすぎ、白はちょうどいい、青は易しすぎを示す。



メーカー側のメインターゲット層

メーカー側が主に狙っている、購買年齢層を赤い帯で表示。ユーザー支持率と対比してみよう。

年齢別ユーザー支持率

プレイして「面白い」と答えたユーザーの割合を、年齢別に表示。どの世代に人気があるかわかる。

11/22～11/28に発売されたソフトで今回評価対象にならなかったゲーム

プレイステーション
- ●ボイスパラダイス　エクセラ／アスク講談社／アドベンチャー
- ●(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A／アスミック／シューティング.
- ●FIST／イマジニア／格闘アクション
- ●(PS・ザ・ベスト)戦闘国家 エアランドバトル／SCE／シミュレーション
- ●(PS・ザ・ベスト)新日本プロレス闘魂烈伝／トミー／スポーツ
- ●タクラマカン～敦煌傳奇～／パトラ／パズル
- ●(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム／バンダイ／シューティング
- ●エターナルメロディ／メディアワークス／アドベンチャー

セガサターン
- ●FIST／イマジニア／格闘アクション
- ●カオス　コントロール　リミックス／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント／シューティング
- ●TRYRUSH DEPPY(トライラッシュ　デッピー)／日本クリエイト／アクション

ゲームボーイ
- ●原人コレクション／ハドソン／アクション

ゲームギア
- ●GGポートレートシリーズ　ぱい／セガ／その他
- ●パンツァードラグーンMINI／セガ／シューティング

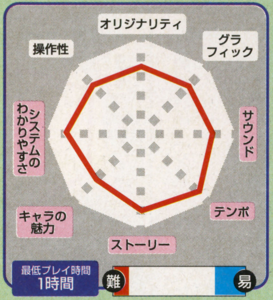
ゲームボーイ

不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-



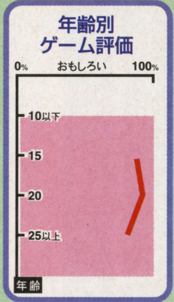
入るたびにマップが無限に変わるダンジョンを旅する「不思議のダンジョン」のGB版。システムや主人公は、SFCの『風来のシレン』を基にしている。

●RPG
●11月22日発売
●3900円
●チュンソフト



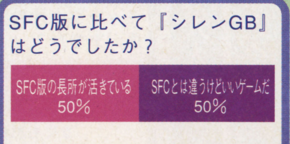
シリーズを通して3作目となるためか、システムのわかりやすさ、親切さが好評だった。とくに、「冒険の初めに動作の説明をしてくれるシステムが良かった（木村佳高）」「少ないボタンでもいろいろできて、納得のいく操作性。ゲームボーイというハードを考慮して作ったのだろう。万人向けになった（杉山圭）」など、独自のシステムをこのゲームを初めてプレイする人にも分かるように工夫されているところがモニターの好感を誘ったようだ。

また、「SFC版同様、必死でアイテムを集めながらのスリリングな敵との戦いなどは変わっておらず、良かったです。GB版だと、電車の中や待ち時間でプレイできるので、どこでもシレン状態になってしまうかも（田村朱美子）」といったように、移植度もさることながら、GBソフトとしての高評価も多かった。



SFC版の特長を活かした移植が高評価

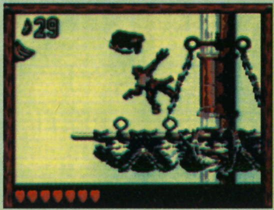
独自のシステムは初心者にも好評



SFC版をどちらかプレイしたことのある人への質問。移植度はともかくとして、ソフト単体としての『シレンGB』の評価の高さがうかがえる結果となった。

ゲームボーイ

ドンキーコングランド



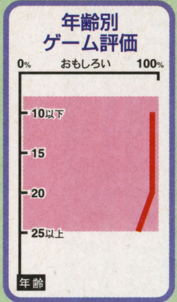
右の前作に当たる『〜2』のGB版。SFC版との違いは、チームアップによる2人同時プレイがなくなっている以外は、ほとんど変わらない内容になっている。

●アクション
●11月23日発売
●3000円
●任天堂



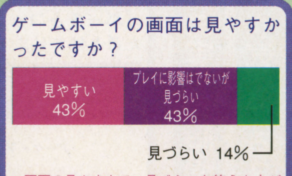
基本的にSFC版と変わらない内容だが、SFCではひときわ光っていた「グラフィック」の評価が下がっているぶん、「テンポ」や「操作性」といったゲーム本来の部分に目が注がれているといった感じだ。ただし、GBになっても「キャラクタのパターンの豊富さや主人公がサメやゾウに変身するなど、ゲームの受け手を飽きさせない（寺西良）」「ドンキーコングシリーズは一度もプレイしたことがなかったが、よくここまでキレイな画面に仕上げたなぁと思った（相沢まさと）」などの意見を見る限り、キャラクタの動きに関しては、SFC版に劣らない出来栄えを維持しているようだ。

ただし、「走ると画面が見づらくなる。ゲームボーイでは仕方のないことなのかもしれないが（内山良治）」というように、液晶画面に限界を感じる声もあった。



人を選ばない内容や難易度が人気

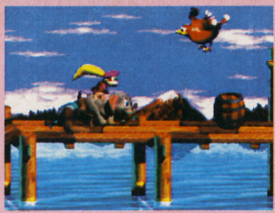
滑らかなアクションはGBでも遜色なし



画面の見やすさで、見づらいと答えた人が過半数を越えているが、液晶ながらプレイに影響が出るほどではないのは大したもの。

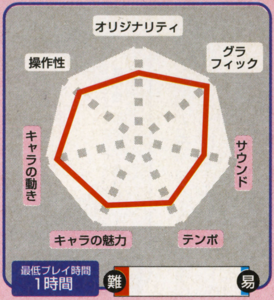
スーパーファミコン

スーパードンキーコング3 謎のクレミス島



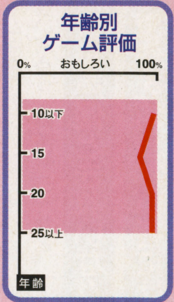
ニンテンドウ64の技術を使って描かれた、CGが魅力のシリーズ第3弾。今回は前作までの主人公ドンキーたちを探して、新キャラたちがクレミス島を冒険する。

●アクション
●11月23日発売
●6800円
●任天堂



各項目の中で、ダントツの好評価を獲得したのが「グラフィック」。「SFCの限界を超えたグラフィックは、次世代機をも圧倒している（工藤琢磨）」「『2』よりも背景がキレイになっていて驚いた（原哲史）」など、グラフィックのクオリティの高さは、前作や多機種のアクションと比べても高い評価を得ている。また、「キャラの動き」にも同じような意見が寄せられている。

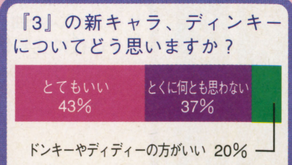
なお不評は、2人プレイの物足りなさに集中。「2人で同時にプレイできないなら、なくてもいいと思う（真鍋弘美）」など同時プレイでも一度にキャラクタを1匹しか動かせないところに物足りなさを感じるモニターが多かった。



また、「『〜4』を期待しますか？」の質問をしたところ、「はい」という意見とともに「今度は64で出して欲しい」という意見がほぼ同数出た。

グラフィックの高さが好評を博す

新キャラについては肯定意見が大半



前作をプレイした人に対して、新キャラクタについて質問。大半の人が肯定的な印象を持っているようだ。

FAIR JUDGMENT

コブラ・ザ・シューティング

プレイステーション



根強いファンを持つ『コブラ』がシューティングゲームになって登場。次々に現れる敵を倒して全18ステージをクリアしていく。声優の起用で雰囲気も充分。

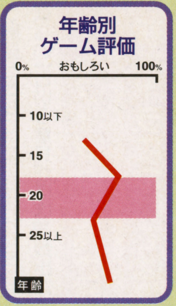
●シューティング

●11月22日発売
●5800円
●タカラ



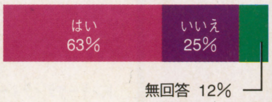
声優の起用でキャラクタが喋る点と、CGムービーなどはユーザーから良い評価を得たようだ。「オープニングムービーがとてもきれいだった。それにステージ間のデモも音声入りでとても良く雰囲気が出ている（内田伸哉）」「オープニングが凝っていて良かった（宮下寛史）」など、特にオープニングを高く評価するユーザーが目立った。また質問項目のひとつである「原作を知っていますか？」の問いには、50%のユーザーが「知らない」と答えていた。特に17歳以下のユーザーに多く見られたが仕方がないか？

不満点は「原作を知らないとキャラクタの関係や世界観が理解しづらい（鈴木誠）」「ボタンを押してからサイコガンを発射するまでのタイムラグが長すぎる（秋屋一之）」「このゲームは原作のファンでないと楽しめないだろう（岡本修一）」など。



豪華声優ときれいなグラフィックに満足
原作を知らない者にはわかりづらいか？

サイコガンを曲げて撃つテクニックは役に立ちましたか？



『コブラ』のサイコガンは隠れている敵にも命中させることができる。ゲーム中ではその威力を発揮したようだ。

バーチャコップ2

セガサターン



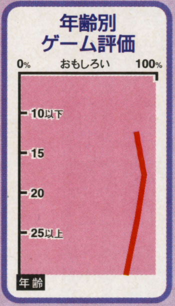
アーケード版、サターン版と好評だったガンシューティングの最新作。自分で選ぶことのできるルート分岐では、選択次第でその後の展開が大きく変わってくる。

●シューティング

●11月22日発売
●5800円
●セガ

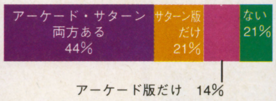


まず『バーチャコップ』をプレイしたことがないユーザーの意見から「まったくの初心者ですが、楽しく遊ぶことができました。対戦相手に連れてきた5歳の息子でもそこそこプレイできるので、難易度も手ごろだと思います（六川香代）」「とてもおもしろい！　ただステージ数を増やしてもっと長くして欲しい（石鍋成知）」といったように反応はおおむね良好だった。初心者でも十分楽しめるようだ。一方、アーケード版かサターン版でプレイ済みのユーザーは「前作よりオプションが充実している点や壁に弾痕が残ったり装飾品も壊せるところが良い（佐藤英二）」「移植は完璧！　撃たれた相手の倒れ方がリアルなので爽快感がある（石井優果）」と評価は高かった。気になる点としてはステージ数をもっと増やして欲しいというユーザーが目立った。



高い移植度！　AM2研の実力に脱帽！
ステージ数の少なさがやや気になる？

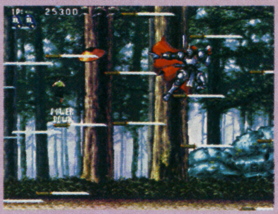
『バーチャコップ』をプレイしたことはありますか？



なんらかの形で『バーチャコップ』をプレイしたことがある人は、なんと全体の8割近くに及んだ。

戦国ブレード

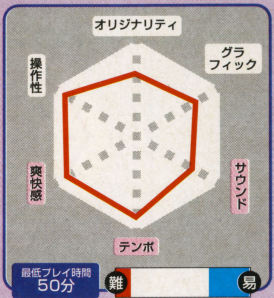
セガサターン



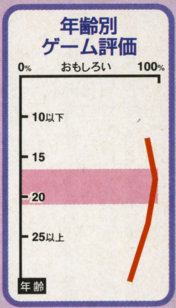
アーケード版で好評の横スクロールシューティングの移植。全10ステージが用意されており、マルチエンディングの採用でさまざまなストーリーを楽しめる。

●シューティング

●11月22日発売
●6800円
●アトラス／彩京

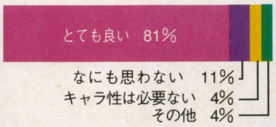


全体的な評価は非常に高いものが目立った。「キャラクタがとても個性的でストーリーも奥深く、久々にシューティングを楽しめました（手塚瑞絵）」「シューティングは苦手ですが楽しめました。おまけCDはきれいなイラストが多くてすごく楽しいです（松浦良子）」「キャラクタごとに違うデモが見られるので、全員を必ず一度は使ってプレイしたくなった（鈴木淳一郎）」「このゲームにはロードというものが存在していないように感じた（中林智隆）」「業務用からの移植としてはかなり良くできている（本木俊）」「音楽面も良く人気声優の採用でワンランク上のゲームになっている（寺西良）」といったような意見ばかりで、「彩京」の実力を見せつけられたようだ。気になる点としては「キャラクタが少し小さい（山内真志）」ぐらいにとどまった。



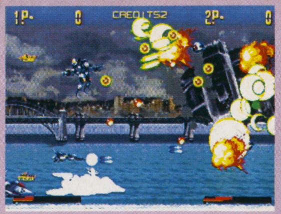
ゲームも付録ディスクも大人気！
不満を訴えるユーザーもごく少数

キャラクタ性の強いSTGをどう思いますか？



付録ディスク付きなどでキャラクタ性を強く出している点が評価されている。

セガサターン
ハイパーデュエル

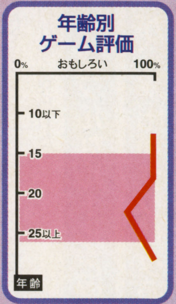


アーケード版からの移植作。3種類の機体は戦闘機のファイタータイプとロボットのアーマータイプに変形する。また、アイテムにより援護兵器も加えられる。

●シューティング
●11月22日発売
●5800円
●テクノソフト

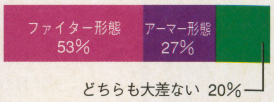


シューティングで重要な評価ポイントの、爽快感、テンポ、操作性には高い評価が得られた。「敵の弾をかいくぐるのが快感!! 背景によって、ゲームがスピーディに感じる。なかなかグー（南裕亮）」「機体も扱いやすく、難易度もほどほどでやり込めばクリアできる程度なので、とても嬉しい（小宮山朋子）」とのコメントが多い。また、「後ろから敵が出てきたりするときに、DANGERと出るのはいいね！（廣川敏孝）」「何もしないと得点が加算されるシステムが非常に良い（鈴木孝史）」といった意見もある。機体の変形については、「ボタンの押し分けで変形するのはわかりやすく簡単にできる（谷内義治）」に対して、「アーマー形態のショットの固定がやりづらい。それと、後ろ側にも撃てるようにしても良いのでは（蓮尾公裕）」などの意見も目立つ。



スピーディな展開と適切な難易度を評価
機体の変形はファイター形態に人気アリ

機体は変形しますが、どちらが使いやすいですか？



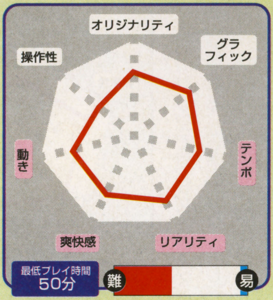
前方へ攻撃するファイター形態のプレイヤーが約半数。アーマー形態はショット方向の固定が面倒なため今ひとつ。

プレイステーション
Jリーグ実況ウイニングイレブン'97

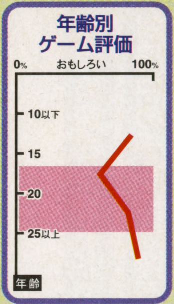


Jリーグ全16チームが激突するサッカー。モーションキャプチャーによるリアルな動きと、テクスチャーマッピングにより表情まで細かに再現されている。

●スポーツ
●11月22日発売
●5800円
●コナミ

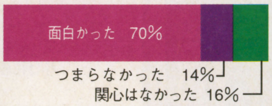


「全体的にフォーメーションなど忠実に再現されていて高い完成度を味わえた（鈴木淳一郎）」「選手などがとても現実的で、見ているだけでも笑ったり驚いたりできました（工藤航多）」や「急に振り向く際などに、体勢を立て直すのにちょっと間があり、リアリティに溢れていてよかった（條匡哉）」「カビラと松木の実況、解説はGood。できれば試合後の解説も欲しい（笠松剛）」などの意見から、リアルな感覚は再現できているようだ。一方、唯一低い評価を受けているのが操作性について。「いろいろな動きができるようになった代わりに、操作も複雑になってしまった（栗林勝美）」「パスがなかなかつながらずストレスを感じた（犬月健二）」「スライディングをしたらほとんどファウルになるから控えめに（内山良治）」などが主な意見だ。



選手や試合のリアリティは合格点！
操作性の難しさがマイナスポイント

実況ジョン・カビラ、解説松木安太郎の起用はどうでしたか？



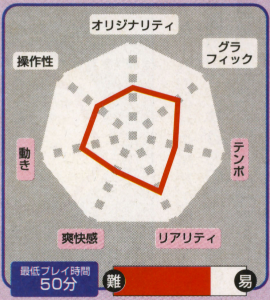
人気ラジオパーソナリティと元「ヴェルディ川崎」の監督という組み合わせはゲームを盛り上げるのに効果あり。

セガサターン
NFLクォーターバッククラブ'97

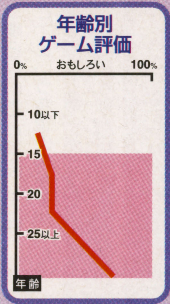


NFL30チームが登場するアメリカンフットボールゲーム。フォーメーションの数は430通りから選択可能。選手のトレードによりオリジナルチームも組める。

●スポーツ
●11月22日発売
●5800円
●アクレイムジャパン

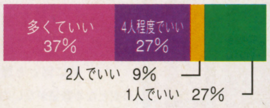


グラフィックとリアリティの両項目については、「実在チームなのと、フィールドは3D表示でフォーメーションは430、天候、カメラアングルが選べるのはとても良い（長正樹）」とのコメントや「デモはグラフィックがきれいだし、ユーモアもあるのでアメフトファンにはたまらないソフトだと思う（中林智隆）」などのコメントが代表的なものといえる。しかし、操作が難しめであることは否めない。「全部のボタンを使わないとプレイできないので操作が難しく、わかりにくい（和地林吾）」。また、爽快感についても「キャラクタの移動速度が遅く、スピード感も感じられない。全体的にスローテンポなので、ロングパスを決めても爽快感は感じられなかった（石崎龍太郎）」という意見がある。あとは、「ルールの説明モードがほしい（渡辺彰男）」などが多かった。



ファンには嬉しい細かな設定変更
爽快感と操作性には苦言が目立つ

最大12人プレイができますが、どのように感じましたか？



12人プレイと4人プレイを合わせると半数以上が多人数性を支持している。

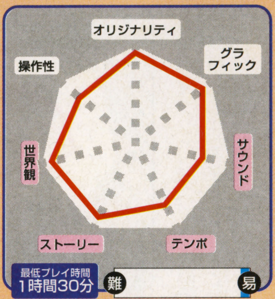
FAIR JUDGMENT

ニンテンドウ64
ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット



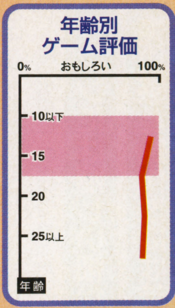
SFCで発売された『ワンダープロジェクトJ』の続編。機械の少女・ジョゼットとコミュニケーションしながら、いろいろなことを覚えさせるアドベンチャー。

●アドベンチャー
●11月22日発売
●9800円
●エニックス

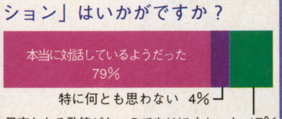


ゲーム自体への感想のほとんどが「面白い」とするもので、好意的な意見が目立った。その代表としては「SFC版に比べて育てやすい感じがしました。よりいっそう『対話』が楽しめるものになっていると思います（上田ひとみ）」「あえてパラメータを数値化しないことで、ジョゼットが本当の女の子のように思えてくる（滝音亮介）」というものが挙げられるだろう。また、SFCで発売された前作を知らない人も「育成ゲームとアドベンチャーをうまく組み合わせていると思った。ギャルゲーは嫌いだが、これにはハマってしまった（芝山芳弘）」とゲームシステムに納得したようだ。

また、ゲーム中の動画の質に関しても「質が高い」と答える人が6割を超えていた。ただ、要所要所でしか喋らないことに関しては、「もっと」という希望の声が多かった。



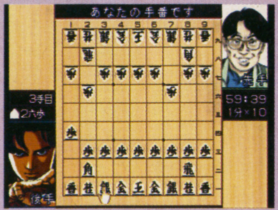
ジョゼットとの「コミュニケーション」はいかがですか？



ほかのアンケート項目でもジョゼットが「まるで本当の女の子のよう」だという回答がトップに。実によく作りこまれているのが分かるだろう。

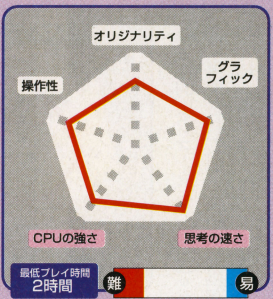
リアリティあるジョゼットとの対話に絶賛の声が続々!! 不満は音声の少なさ

セガサターン
月下の棋士～王竜戦～



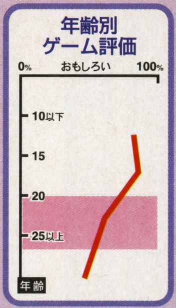
『ビッグコミックスピリッツ』で好評連載中の劇画が原作の将棋ソフト。2人で対局できる「宿命の対決編」のほか、「王竜戦編」など全部で4つのモードがある。

●テーブル
●11月22日発売
●5800円
●バンプレスト

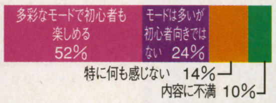


上記のグラフで見ても、将棋ソフトの要である「思考の速さ」そして「CPUの強さ」になかなかの点数がつけられた。「できは良いがCPUが多少強いように感じた。また、CPUの思考時間が短くて、テンポが良かった（坂出充）」という意見にそれがよく表れている。難易度に関しては「『じっちゃん修行編』は初心者でもできるし、練習にはとても適している（小谷崇浩）」というように、初心者向けのフォローもされているようだ。ただし、将棋四段という人からは「初心者向け（成田博文）」という意見も出ているように、これはその人の実力次第で感想が分かれたようだ。

また、ゲーム中に出てくるデモについては賛否両論。原作の雰囲気を重視した人と、対局中の集中力を気にする人とで意見は大きく分かれてしまっていた。



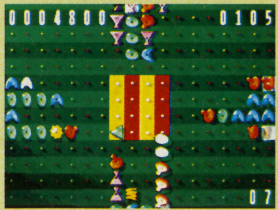
ゲームモードについてはどう思いましたか？



モードの豊富さが評価されたため、将棋のソフトにしては「オリジナリティ」の点数が高めになっているようだ。

思考の速さやモードの豊富さに高い評価 対局中のデモには賛否両論の声が

プレイステーション
ズープ



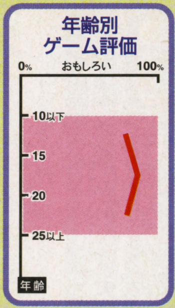
画面中央の陣地に向かって、上下左右から迫ってくるブロックを消していくパズルゲーム。自分のパネルと同色のものしか消すことはできない。パネルは全4色。

●パズル
●11月22日発売
●4800円
●メディアクエスト

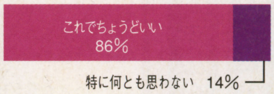


「単純だけれどとっつきやすくて、つい夢中になってしまう。初めての人でもすぐに慣れるので良い（斉藤祐司）」「オリジナリティが高いと思う。それでいてゲームのシステムが分かりやすい（丸島正成）」というほかにも、このゲームのシンプルな面白さに対して「ハマる」「熱中する」という意見が数多く見られた。

しかし、好評を得た要因でもあるシンプルさは、両刃の剣でもあったようだ。「画面は見やすいが、その分引きつけるものがないと思う（中林智隆）」「何面クリアしてもたんたんと進むというのは、先に進みたいという気持ちが半減します。ストーリーモードのようなものか、メリハリのある背景だともっと楽しめるのではないかと思います（小笠詩織）」と、システムのみならず演出面にまで及ぶシンプルさには、改善を望む声が多く見られた。



コマの色数はどうでしたか？



アンケートの項目にはもひとつ「少ない」というものが用意されていたのだが、こちらは何と0%。パネルが4色しかなくとも、手応えは充分なようだ。

シンプルなルールと操作ですぐ「ハマる」が、演出がタンパク過ぎて…

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

「PS EXPO '96～'97」でおこなわれたイベントの舞台ウラを突撃取材

『リフレインラブ～あなたに逢いたい～』声優イベントレポート

〈出演〉
山崎和佳奈・田中敦子・岩男潤子・宮村優子　ほか

ステージ終了直後の4人にアタック！ 感想&『リフラブ』の楽しみ方、教えて

11月1日（金）から3日間、幕張メッセで開催された「PS EXPO'96～'97」。そのなかで、11月3日におこなわれたリバーヒルソフト主催の『リフレインラブ～あなたに逢いたい～』の声優イベントをレポートする。

まずはライブ。岩男潤子さんが作品の主題歌「Anything gone」を熱唱。ファンをクギづけにした。

ステージに出演者の顔ぶれがそろったところで、制作プロデューサーの池本浩司氏が「トレンディドラマのような物語展開をみてほしい」と作品を紹介。

そして、ファンをステージにあげて『リフレインラブ』の世界観に基づいた生アフレコ大会で盛り上がった。



⇧ステージに登場したのは、この6人。右から岩男潤子さん、田中敦子さん、山崎和佳奈さん、制作プロデューサー・池本浩司さん、宮村優子さん、司会進行役の高杉航大さん

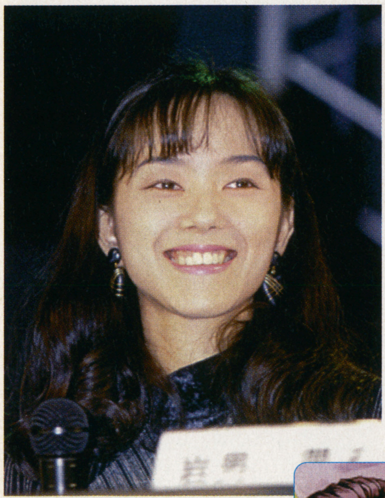
山崎和佳奈さん（佐倉朋美役）

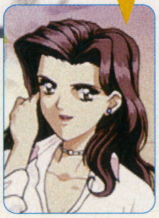




山崎「イベントはあっという間に終わっちゃいました。フツーのアフレコと違って反応が直接あるのが楽しかった。このゲームは、途中で選択肢を選ばなきゃいけないんですけど、それが人生の分岐点みたいな感じで楽しいんです。プレイする人も、自分らしく選択して分岐点を乗り越えてください」

田中敦子さん（高宮祥子役）

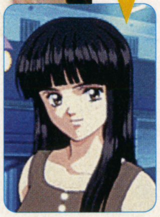




田中「こういう機会があまりないというのもありますが、普段のアフレコとは違って、反応が直接感じられるのが良かったです。『リフレインラブ』って、登場人物や人間関係がトレンディドラマを観ているかのようでとても楽しい。その辺のストーリー性を楽しんでいただけたらなァと思います」

岩男潤子さん（矢茂かすみ役）

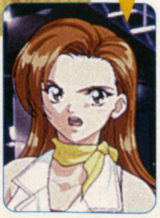




岩男「一緒にお芝居をした人が緊張されていてかわいそうでした。でも、いい思い出になればいいなぁ～。この作品は、恋愛関係だけではなくお友だちとの人間関係も絡んできます。みんな個性豊かで、難しいかも知れませんが、その人になりきればきっと楽しいと思います」

宮村優子さん（安井舞美役）





宮村「ファンの人と掛け合いをするのは、今日が初めてですっごい楽しかったです。山崎さんもお話ししてたんですけど、人生の分岐点になる選択肢のところでは、自分の人生をかけると第2、第3の人生も楽しめるのではないでしょうか。チャレンジしてみてください。サブキャラの登場も楽しんでね」

ファミマガWeekly FMW パソコン共和国

サイレントメビウス「アリス・リデル」

11月25日発売予定
バンダイビジュアル
各9800円



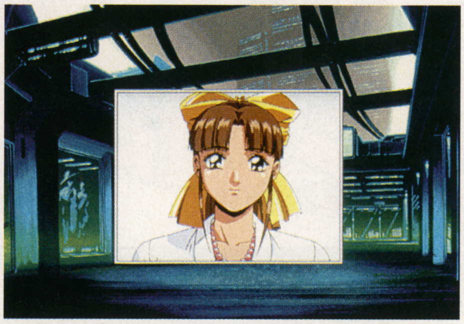
Mac　Win3.1　※Win95でも動作可

戦う美女7人の魅力がアニメ感覚で満載
人気コミックのアドベンチャーゲーム化

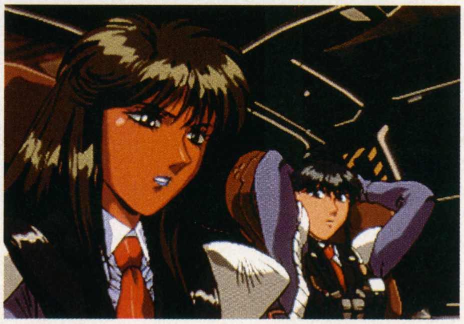
アニメファンを中心とした熱烈なファンも多いマンガ家、麻宮騎亜。その代表作といえば、やはり「サイレントメビウス」だろう。劇場アニメにもなり、かつては他社からもパソコン用ゲームが発売されていたが、今また新たなゲームがMac版、Windows版としてリリースされる。

「サイレントメビウス」とは、現在月刊コミックドラゴン誌に連載され、単行本も8巻まで発売されているSFコミック。

21世紀、人類は異世界より現れる「妖魔」にその存在を脅かされていた。特殊能力をもつ7人の捜査員で構成された対妖魔特殊警察と妖魔との戦いが始まる。



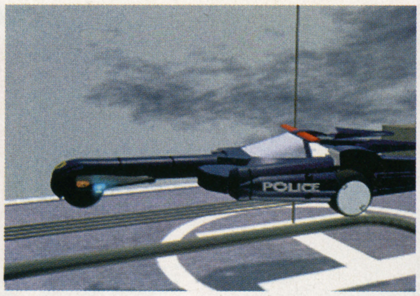
➡ゲームオリジナルのシナリオで進行するアドベンチャーなのだ



➡対妖魔特殊警察、通称AMP。所属する7人はすべて特殊能力の持ち主



⬆主人公の香津美・リキュール



⬆メカ類はレンダリングで描かれる

アニメ版の雰囲気で楽しめるオリジナルのエピソード

この「アリス・リデル」は、ゲームオリジナルのシナリオで展開するアドベンチャー。「ダイアログ・シンクロ・システム」なる、従来のアニメやアドベンチャーゲームにはなかったような、キャラたちの細やかで微細な表情による語りかけがウリとなっている。

そのほかにも、随所にアニメーションやレンダリングCGを盛り込んだビジュアル面、アニメ版と同じキャスティングによる声優のボイスといったオーディオ面など、ファンの期待どおりの仕上がりになっている。

物語はアリス・リデルという少女が、記憶をすべて失った状態でコールドスリープから目覚めるところから始まる。プレイヤーはアリスと意識を共有し、閉ざされた過去を探りだしていく。

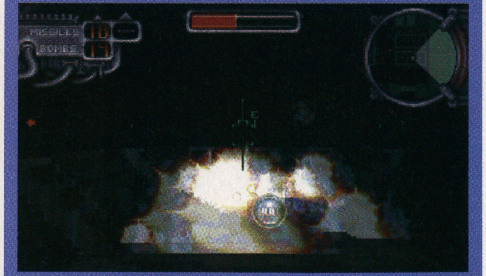
●今週のこの一本●

AMOK

Win95　11月28日発売予定／ゲームバンク／7800円

国産のパソコンゲームではなかなかお目にかかれないが、32ビット以上のゲーム機や、海外のパソコン用ソフトとしては、すでに一大潮流を形成しているのが『DOOM』タイプのゲーム。3Dダンジョンを高速描画で書き換え、グリグリ進んでいく3Dシューティングといった内容のもの。

この『AMOK』もそんな1作だが、基本的な描画プログラムは、『DOOM』の3Dエンジンを使用したもの。自機は2足歩行兵器で、独特な操作感やメカ感覚がゲームのウリなのだ。



プレイヤーは2足歩行兵器を操る兵隊。アイテム奪回、暗殺、爆撃といったミッションをこなしていく



この系統のゲームではあまり見られない水中ステージ。メカの感覚など、独特の雰囲気がいい味出してる

今までと違った新しい魅力が見えてくる パソコンで再確認するキャラたちの魅力

コミックやアニメの世界で活躍する人気キャラたち。その活躍のフィールドは、さまざまなメディアにおよぶ。そしてパソコンならではの表現で、新たな魅力を発揮するキャラたちも多い。色とりどりのその姿に迫る。

まだまだあるぞ！ メディアの枠を越えたキャラたちの新たな活躍

パソコンでいろいろ楽しむ素材集、表現媒体をモニタ上に変えたコミックを紹介

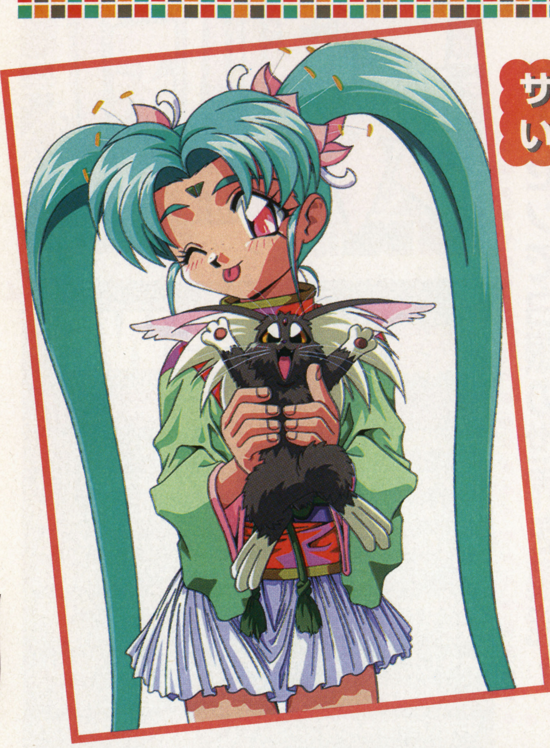
Mac&Win95

まるごとプリティサミー

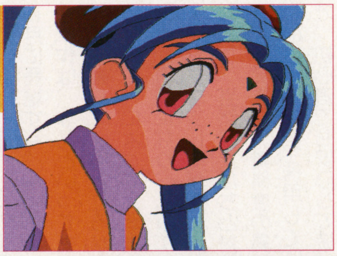
11月27日発売予定／パイオニアLDC／5980円

インナーブレインの人気シリーズ「まるごと～」の第14弾。人気アニメ「天地無用！」からひとりだちした「魔法少女プリティサミー」に関して、データ類など多種多様なものが収録されている。

スクリーンセーバーや壁紙、ボイスデータにアイコンなどは、従来のシリーズでもおなじみの内容。さらに、電卓や時計、簡易スケジューラーもあるのだ。



サミーでいっぱい！



➡熱狂的なファンも多く、10月からはテレビアニメも始まったサミーのデータが満載



⬆『まるごと～』シリーズはインナーブレインの人気企画だが、『サミー』はパイオニアLDCから発売される

Mac&Win95

一文字 武 ～双瞳の女王～

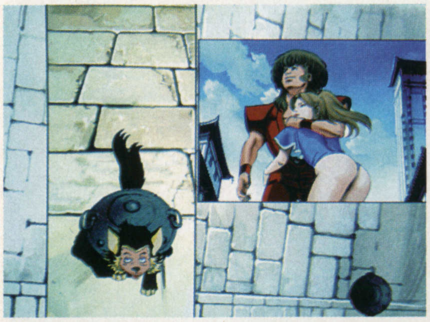
12月13日発売予定／サン電子（サンソフト）／9800円

「コブラ」の作者としておなじみの寺沢武一が制作したコミック「武 TAKERU」を元にした「デジタルアドベンチャーストーリー」が登場。原作の魅力がより迫力を増してパソコンで楽しめるのだ。

コミックのデータそのまま

このソフトは従来のコミック原作ものと違う、大きな特徴がある。それは、原作コミック自体が、コンピュータグラフィックで作画されているという点だ。

寺沢氏が、新しいマンガの表現を模索し導入したコンピュータによる作画システムは、元来データの再利用を前提としたもの。このソフトはその成果の1つなのだ。



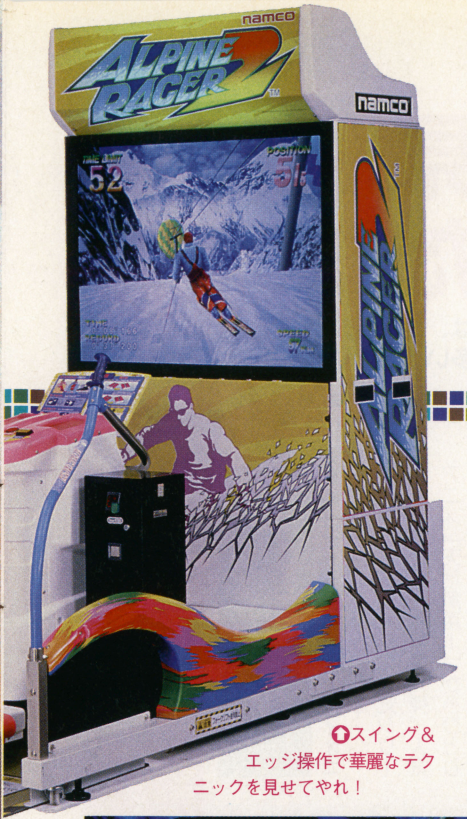






ファミマガWeekly FMW

アーケード共和国



⇧スイング＆エッジ操作で華麗なテクニックを見せてやれ！

アルペンレーサー２

12月登場予定
ナムコ



ゲーセンで白銀の世界を堪能！
大人気スキーゲーム第２弾登場

冬の定番スポーツ「スキー」を題材にした筐体モノのゲーム『アルペンレーサー』。その第2弾が12月に登場する。

本作は、なんといっても通信機能を搭載しているところが最大の特徴。これによって人間同士での対戦が可能になり、よりエキサイティングなプレイができるようになった。当然、友だちと対戦もできるぞ。また、難易度の異なる2つの新コースを採用しているので、初心者でも安心して遊べる。



⇧スピード感タップリで迫力満点



⇧背景も美しく、雄大さを感じさせる



⇨「や～まはしろがね～、あさひをあびて～」という歌がぴったり合う

新着タイトルNews

SUPER CAR（仮称）

登場時期未定　セガ

前号で紹介した、「モデル3」基板を使ったセガAM2研の最新作『SUPER CAR（仮称）』。国際GT耐久レースをモチーフとしたレースゲームだ。『デイトナUSA』のプロデューサー名越稔洋氏が開発リーダーを務めるだけあって、ゲーム自体は『デイトナUSA』のテイストを引き継ぎ、進化したものになるとのこと。コースは、初級から上級まで合わせて4コースある。前号で初級・中級の画面を紹介したので、今回は上級コースの画面を紹介するぞ。



秒間100万ポリゴンの描画能力を誇る「モデル3」



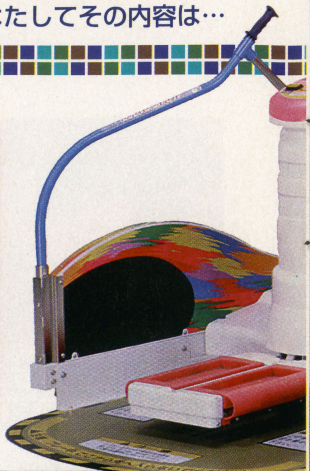
スピード感もビシバシ伝わってくる

みんなが待ってた通信機能搭載
人間同士の対戦でさらに白熱する

実際のスキーの感覚をそのまま味わえるため、人気を博したナムコの『アルペンレーサー』。その魅力を受け継ぎ、さらにパワーアップした『2』が登場する。はたしてその内容は…

プレイヤーキャラも選べる

『2』では、プレイヤーキャラを3人の中から選べるようになった。女性キャラや流行のモーグルなど、競技スタイルやアクションの異なるキャラが登場する。もちろん、通信対戦も選べるぞ。





見よ！ この大迫力。実際のスキー以上の興奮が味わえるかも



通信対戦機能搭載だから、友だちや恋人と一緒に楽しめるぞ



もちろん、いろんなアクションだって可能。腕の見せどころだ

ミサイル撃ちまくりの爽快シューティング！

マクロスプラス

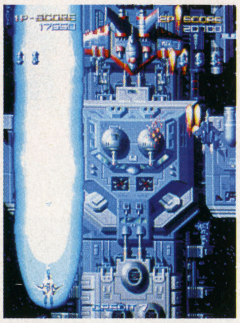
11月下旬登場予定
バンプレスト

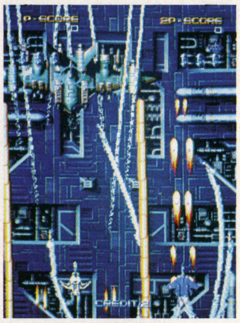
オリジナルビデオアニメの「MACROSS PLUS」を題材にしたシューティング。

選べる自機は、YF-19、YF-21、YF-11サンダーボルトの3種類。もちろん、それぞれが「ファイター」「ガウォーク」「バトロイド」に変形するぞ。

アイテムを取ることによって、ノーマルショットは5段階、ミサイル攻撃は3段階のパワーアップが可能。ボタンを溜め押しすることによって、マイクロミサイルを発射することもできる。この攻撃が強力で、最大で8発同時に発射できるぞ。ロックオンで狙うことも可能だが、セミオートでホーミングもするのだ。ピンチになったらこれを使おう。


最大で8発のミサイルを乱射できる

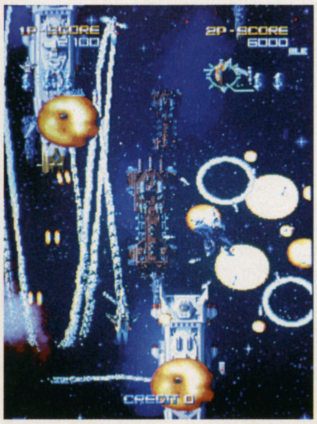

スペシャルショットも撃てるぞ


自機の形態によって攻撃方法も変化


派手な攻撃が、このゲームのウリ



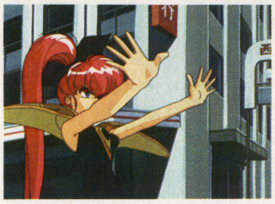
マイクロミサイルとノーマルショットの使い分けが重要


激しい戦闘は、アニメそのまま

PC-FX共和国

アニメフリークFX VOL.4

今冬発売予定
NECホームエレクトロニクス
価格未定



PC-FX

『アニメフリークFX VOL、4』の正体は? プロデューサー深川悟郎氏に突撃インタビュー

連載OVA、声優の生映像、ミニゲームなど、アニメファンなら気になる内容が満載のこのソフト。一体どんな内容になるのか気になるところ。そこで、このゲームのプロデューサー深川悟郎氏にインタビューした。

——今回発表された『アニメフリークVOL、4』は、どのような内容になるのでしょうか?

深川「基本的に『VOL、4』からは新シリーズになりますので、内容を一新します」

——それが画面写真を頂いた『プリズムナイツ』ですね。これはどのような企画なのですか?

深川「中嶋敦子先生のキャラクタデザインによるOVAで、VOL、4~6で連載する、全49話からなる大作アニメです」

——収録しきれないのでは?

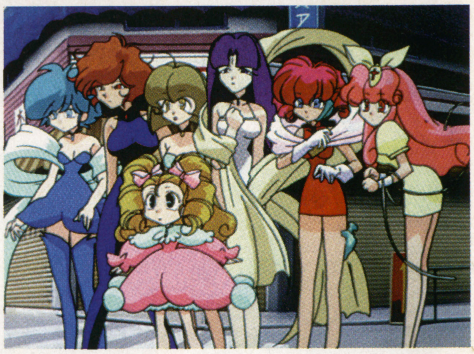
深川「おっしゃるとおりです。ですから、本編映像としては全49話の中からスポット的に重要な3話を連載し、それ以外のあらすじや用語説明、登場人物、年表などはCD-ROM内に情報として収めています。それをユーザーに検索してもらい、映像と情報でユーザなりの解釈をしてもらおうという、ユーザーセルフシンキング型OVAとなっています」

——そのほかのコーナーはどのような内容になりますか?

深川「声優の丹下桜さん、笠原留美さん、坂口大介さんらが人気スポットで遊びまくるコーナーや、人気声優に会えるスポットを紹介する極秘データベースなど盛りだくさんです。特集も近々発表しますので期待していてください」



NECホームエレクトロニクス
深川 悟郎 氏

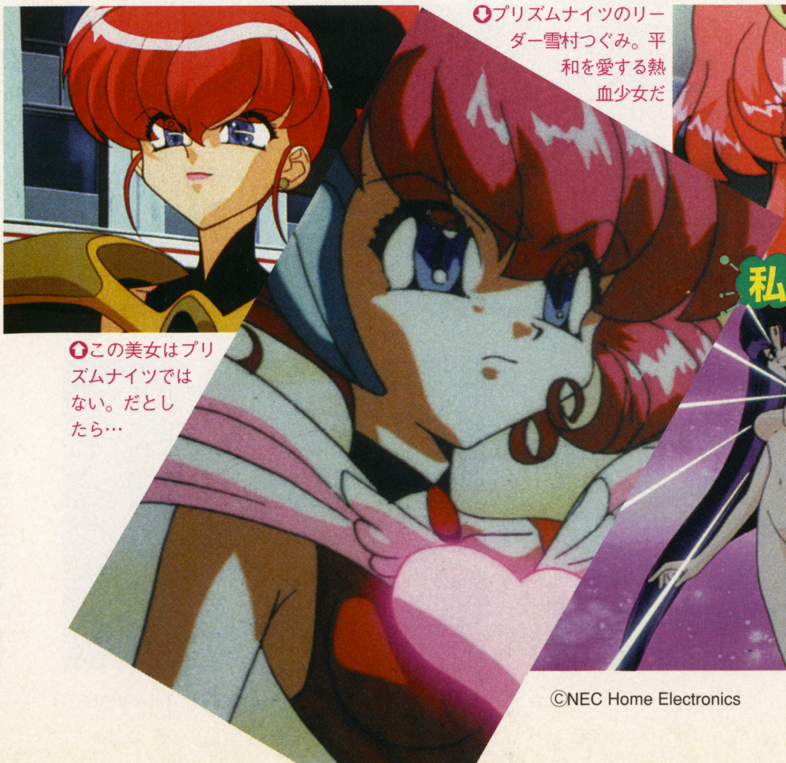


⬆このカワイイ女の子たちが「プリズムナイツ」。看護婦型や肉弾戦型など、それぞれタイプがあるのだ



⬇プリズムナイツのリーダー雪村つぐみ。平和を愛する熱血少女だ





⬆この美女はプリズムナイツではない。だとしたら…

私たちが地球の平和を守るわ





イラスト・岡山県／弥生三月

来週のアクション

NEXT WEEK "ACTION" GAME

11.29 ▼ 12.5

11.29

セガサターン 電脳戦機バーチャロン

バーチャロイドによる3D空間バトル

2本のレバーと4つのボタンを使用して「バーチャロイド」を操り、相手のバーチャロイドと3D空間で戦いを繰り広げるアーケードゲーム。とうとうサターンで発売される日が来たぞ。

プレイヤーの分身となる全8体のバーチャロイドは、通常移動、ダッシュ、ジャンプといった動作が可能。各機体は装備している武器や、スピードなどの性能が異なっており、攻撃方法や戦法などがそれぞれ特徴づけられている。

サターン版の気になる操作だが、問題なくコントロールパッドで行える。また、同時発売のツインスティックを使用すれば、業務用と同じ感覚で操作ができるのだ。

画面の分割でサターン1台で対戦できる

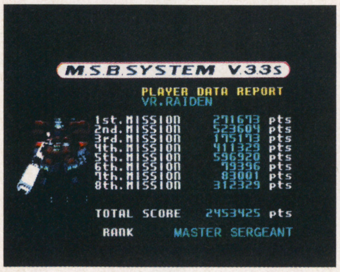
本作の魅力は、やっぱり対戦。画面が一人称のため、業務用では2画面で対戦をしていたのだが、サターン版では1つの画面を分割して対戦できるようになった。



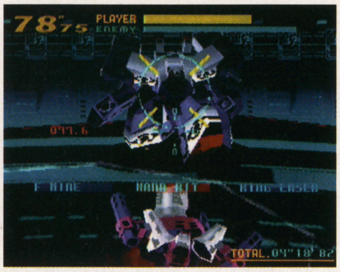
外見も中身の性能もまったく違う各バーチャロイド。選択画面もバッチリ再現



距離により分かれる、遠距離攻撃と近接攻撃を使って相手を倒すのだ



サターン版オリジナルのランキングモード。自分の強さを試してみては？



中ボス的存在、恐怖の「ヤガランデ」。サターン版では使用できるとのこと!!



画面分割は縦と横の2種類ある。これは横分割。自分に有利な方を選ぼう

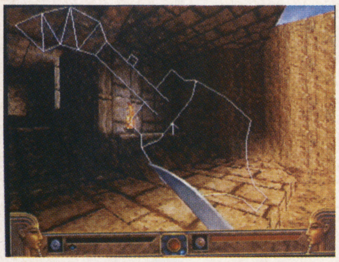
セガ
11月29日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（11ブロック）
ツインスティック対応

11.29

セガサターン 西暦1999～ファラオの復活～

エイリアンを倒せ!!

近未来のエジプトを舞台にした3Dアクション。宇宙より襲来したエイリアンから地球を守るために戦う。主人公の武器は最初は剣だけだが、ステージを進んでいくと銃なども使うことができるぞ。ゲームはマルチエンディング制で、主人公のスムーズな動きも必見。



画面上にステージのマップを表示することができる。もうこれで迷わないぞ



襲いかかってくる敵を蹴散らせ!!



妖しい雰囲気のステージがいくつもある



ステージ上には体力回復などのアイテムがあるので、きちんと拾っていこう

BMGビクター
11月29日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（11ブロック）



イラスト・東京都／時輪旅孔

来週の格闘アクション

NEXT WEEK "FIGHTING ACTION" GAME

11／29～12／5発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.29 ～ 12.5

11.29

NEO・GEO サムライスピリッツ天草降臨

さらに改良され進化した『サムライスピリッツ』第4弾

シャルロット、タムタム、十兵衛といったおなじみのキャラの復活、怒り爆発などの新システムで楽しさ倍増



風間蒼月

抜け忍となった弟を追う立場の「追い忍」。水を使った攻撃を得意とする



風間火月

妹の体の異変の原因である「魔城」へと向かうため、掟を破って「抜け忍」となる



⇧本当にたくさんのキャラが並ぶ選択画面。画面下の矢印はランダム選択だ

シリーズ4作目にあたる対戦格闘もので、前作『～斬紅郎無双剣』の世界観とシステムを継承し進化させたもの。理想郷創造をもくろみ、世界に災厄をもたらす「天草四郎時貞」を倒すことが目的だ。

プレイヤーキャラは新キャラ2名と、シリーズのファンにはうれしいシャルロット、タムタム、柳生十兵衛の旧キャラ3名をふくむ総勢17名にもおよぶ。また、今回もキャラごとに「修羅」と「羅刹」の2つの剣質があるので、34タイプのキャラを選べるのだ。



⇧混沌の時代へと向かう世界の中、サムライたちはそれぞれの想いを秘め、天草四郎時貞の待つ「魔城」へとおもむく



⇧今回も初心者向けの「剣客」から「剣豪」、「剣聖」のレベル選択は健在だ

回り込みや、不意討ちなどのシステムは健在。しかも、武器を弾き飛ばす「武器飛ばし技」は全キャラ共通の簡単なコマンドになったため、使いやすくなった。新しいシステムとしては、怒ゲージと引き替えに一か八かの勝負をする「怒り爆発」モード、ダウン中の相手に攻撃を行う「追い打ち」、ダウンした後、相手との間合いを調節できる「移動起き上がり」、ダウン時に体力を回復する「ダウン回復」など、たくさん増えた。

武器飛ばし技と怒り爆発モード

怒ゲージがMAXになると使える武器飛ばし技に対し、怒り爆発はいつでも発動できるが、1試合につき1回しか使用できない。このとき、「一閃」、「連ね斬り」の2種類の特殊技を選択できる。



⇧怒り爆発から使える一閃。強力だが怒ゲージそのものがなくなってしまうのだ



⇧武器飛ばし技は、怒ゲージMAXになればいつでも使用できる便利で強力な技

連続斬り入り込みからの猛攻

CDボタン同時押しによる攻撃のあと、決められたボタンを押していくことで、連続して攻撃を加えられる連続斬りができる。最多の14連続斬りを決めると、自分の怒ゲージがMAXになるので、どんどんねらっていこう。



⇧連続斬りは見た目にもカッコイイし、このゲームの楽しみの一つでもある

SNK
11月29日発売
32000円
ロムカセット
(378M)

11.29

プレイステーション

剣心の魅力を格闘＋ムービーで再現

るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～維新激闘編

週刊少年ジャンプで連載中の「るろうに剣心」が、3D対戦格闘ゲームになった。登場キャラは剣心や左之助など全7人。

基本システムは方向キーとガード、小攻撃、大攻撃の3つのボタンで、上段、中段、下段の3つの攻撃を振り分けて闘う。ガードを固める相手にはガード＋小攻撃ボタンでの投げを決める。また、小攻撃や大攻撃などをうまく組み合わせ、簡単なコマンドでコンボ技が出せるぞ。相手の攻撃を避けたり、一気に懐に潜り込みたいときは前転、後転の動作がとれるのでうまく使おう。

ゲームはストーリーモードと対戦モードの2つに分かれる。ストーリーモードでは剣心を操作して、全6人の相手と順番に対戦していく。闘いの前後に挿入されるアニメムービーは必見。対戦モードでは7人の中から好きなキャラを選択できるぞ。



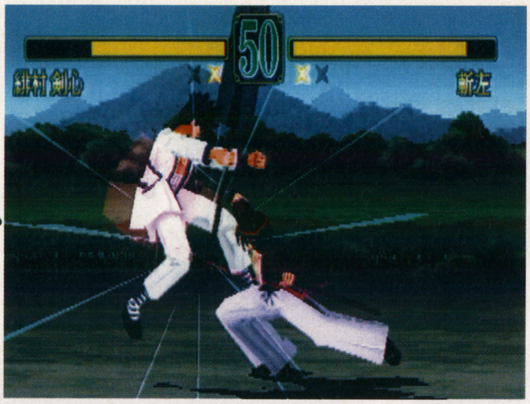
緋村剣心

物語の主人公で「飛天御剣流」の使い手。無情の人斬りから不殺の流浪人へなる

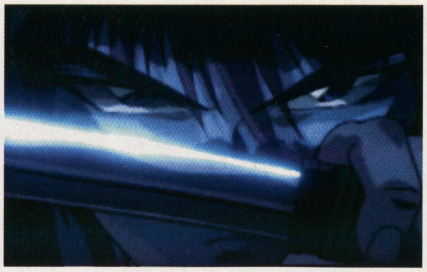


四乃森蒼紫

元は御庭番衆の御頭。最強になるため緋村剣心を倒すことにすべてを賭けている



↑ポリゴンキャラの格闘とアニメムービーの融合。もちろん声優はテレビと同じなのでファンも納得の内容だ



↑ストーリーモードのアニメムービーはセーブができる。じっくりと鑑賞ができるのだ

SCE
11月29日発売
5800円

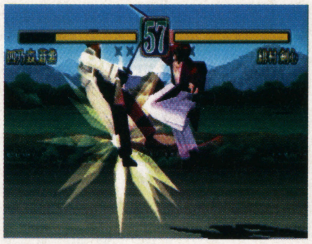
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）



↑対戦モードでは、ストーリーモードに出てくる7人の中から自分の好きなキャラを選べる



↑相手の攻撃を避ける、前転からつなげられる必殺技を各キャラともにもっている。闘いのかなめともいえる動作だ



↑剣心のコンビネーション技「龍巻閃・旋」。キャラによっては多数のコンビネーション技をもっている

11.29

セガサターン

主役の座をめぐって戦う

美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～

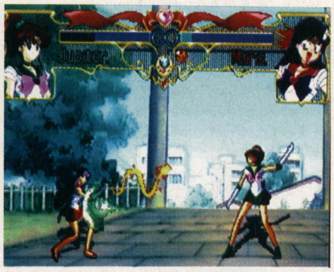
勝ったものが主役になれるという条件で、セーラー戦士たちが闘いを繰り広げる2D対戦格闘ゲーム。キャラクタはそれぞれ必殺技をいくつかもっている。体力が少なくなり、画面上部のキャラグラフィックの胸が光ると、1ラウンドに1回だけ強力な超必殺技を使用できるぞ。オープニングはCGムービー、随所に挿入されるアニメムービーはゲームオリジナルのもので見る価値大だぞ。



↑キャラの能力はいくつかのパラメータにポイントを振り分け、好きなように強化することができる



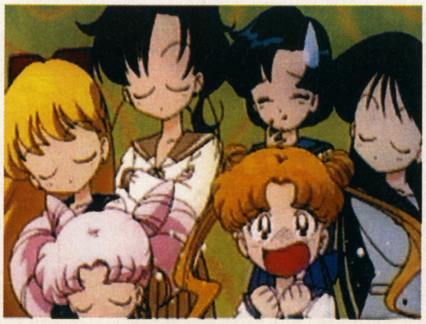
↑体力ゲージのない「れんしゅう」モードでは、必殺技の練習ができるのだ



↑キャラの動きは実際の人の動きを2Dの絵にしているため、とってもなめらか

エンジェル
11月29日発売
5800円

CD-ROM



→これまたなかなか笑えるアニメムービー。うさぎの立場はどーなるの？



↑対戦モードでは通常の1対1のほか、5対5のチームバトルもできるのだ

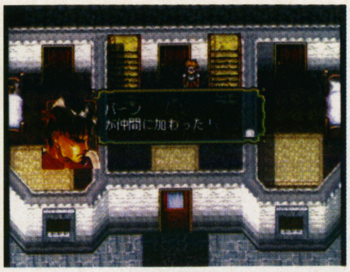
来週のRPG
NEXT WEEK "ROLE PLAYING" GAME

11.29 → 12.5

11.29 あの名作もベストに!!

プレイステーション(PS・ザ・ベスト) 幻想水滸伝

コナミからもPS・ザ・ベストシリーズが出る。記念すべき第1弾は人気の高かった『幻想水滸伝』。本作は幻想世界を舞台にしたロールプレイングで、主人公は帝国6将軍の1人テオ・マクドールの息子だ。いくつもの冒険を繰り返し、その途中で出会う、天地の宿星をもつ108人にもおよぶ仲間たちと共に歴史を揺り動かしていく。スピーディな戦闘も魅力の一つ。



⇧仲間の中には、ある条件を満たさなければ仲間にならないキャラもいるのだ


⇨戦闘はアニメーションでカッコイイぞ



⇨宿すことで、魔法や特殊能力が使えるようになる「紋章」は重要だ



⇧隊列は前列と後列があり、使用できる武器や、攻撃方法が変わるのだ

コナミ
11月29日発売
オープン価格
CD-ROM
メモリーカード対応
(2ブロック)

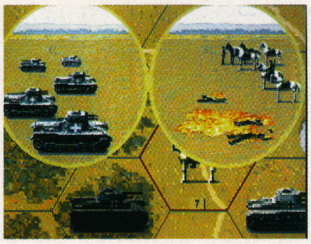
来週のシミュレーション
NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

11.29 → 12.5

11.29 ドイツ軍で連合軍を撃破していく

プレイステーション PANZER GENERAL

ドイツ機甲師団の司令官になって部隊を率い、敵である連合軍と戦っていかなければならない。各シナリオは、自軍の行動と敵軍の行動の2つに分かれたターン制で進めていく。指定されたターン数内に、戦略目標地点をすべて占領、もしくは保有することが勝利条件。また、本筋のシナリオモードのほかに、あらかじめ設定された、5つのシナリオをプレイできるキャンペーンモードもあるぞ。


⇧ユニットは移動や攻撃を行うと弾薬や燃料が減っていき、攻撃できなくなったりするので補給が必要だ



⇧戦闘地図は拡大できる。戦況を把握し、作戦計画を立てていくことが勝利するために必要になってくるぞ

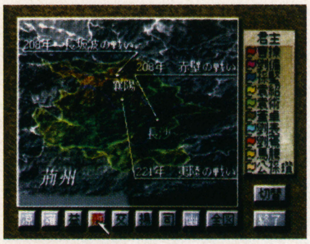
エクシングエンタテイメント
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(8〜14ブロック)

11.29 リアルタイムで進行する三国志

プレイステーション 皇龍三國演義

三国時代の君主の1人を選択して、内政や人材登用などを行って戦力を強化、戦争や外交などで領土を拡大していく。自分以外のすべての君主を倒し、中国を統一することが最終目的だ。ゲーム中は、すべてがリアルタイムで進行していき、緊迫感が味わえるぞ。また、三国時代の官職制度も再現されている。官職の役割は、たとえば優秀な人材を「食料総監」に任命しておくと戦争中の兵糧切れが少なくなるなど、ゲーム進行に影響してくるのだ。そのため、人材配置が重要なのだ。


⇧パソコン版『龍王三國志』がベースの本作。イベント時にはオリジナルのムービーが流れるのだ


⇧旧跡・古戦場などの場所や、ゲームの各君主勢力を見ることのできる「中国全土地図」モードもあるぞ

エクシングエンタテイメント
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(14ブロック)
マウス対応

11.29 太閤秀吉の人生をシミュレート

セガサターン 太閤立志伝II

戦国一の成り上がり男、豊臣秀吉の人生を体験できるシミュレーション。一介の足軽からスタートし、天下を平定するのが目的だ。しかし、必ずしも史実どおりに進める必要はなく、プレイヤーなりの秀吉の人生を歩めるのだ。

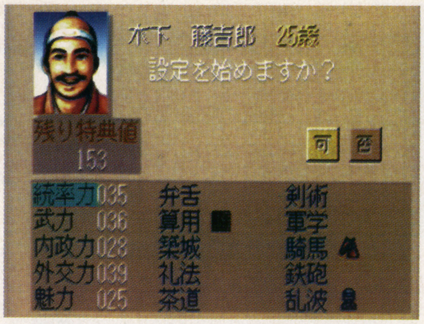
確実に仕事をこなし信長の信頼を得るのだ

ゲーム開始直後は、織田信長の家臣としてスタートする。とはいえ、身分が低いためロクな仕事を任せてもらえない状態。しかし、確実に主命を達成することによって、信長から信頼されるようになり、一定の信頼度を得ると出世できるのだ。もちろん、出世すれば大きな仕事も任せられるようになる。それまでは、ひたすら地味な仕事をコツコツとこなしていこう。

このゲームはイベントも豊富で、条件がそろえば、「墨俣築城」「金ヶ崎の撤退戦」「本能寺の変」などの史実どおりのイベントが起きる。また史実とは関係なしに、信長以外の大名の家臣にもなれる。いろいろな楽しみ方があるのだ。



毎月行われる「評定」で仕事が割り振られる



スタート時の能力決定画面。少しでもいいパラメータを選ぼう



信長からの信頼度が上がれば出世する。知行（給料）も上がるぞ



マップ移動時は天候も変化するようになった。雨の場合は、目的地までの移動時間に影響をおよぼすぞ



これが戦争シーン。前作とはガラッと変わって、『信長の野望』シリーズのそれに近くなっている



『II』では、なんと信長以外の大名の家臣になれる。思い入れのある大名のもとで働くのもいいかも

光栄
11月29日発売
7800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(456ブロック)

11.29 歴史SLGざんまい

セガサターン 秀吉・信長セット

『秀吉・信長セット』とは、このページの上で紹介した『太閤立志伝II』と、昨年発売された『信長の野望～天翔記～』がセットになったもの。『太閤～』については上を見てもらうとして、ここでは『信長の野望』を紹介しよう。シリーズ6作目となるこの『天翔記』の最大の特徴は、武将のパラメータをコマンドや教育で上げていけること。また、身分制度を導入して、戦争時にもてる兵数は、身分によって決められるようになった。このため、国盗りはもちろんのこと、武将を育てる楽しみが増えたのだ。



『信長の野望』の1コマ。教育やコマンドで武将が成長していくシステムや、身分制度を取り入れた

光栄
11月29日発売
12800円
CD-ROM
(2枚組み)
バックアップメモリー対応
(各ゲームごとに456ブロック)

11.29 夢の遊園地を作ろう！

プレイステーション (PS・ザ・ベスト) テーマパーク

人気のあったソフトを低価格で再発売する「PS・ザ・ベスト」シリーズ。『テーマパーク』もお手ごろ価格になるぞ。

このゲームは、遊園地の作成と経営を楽しむシミュレーション。プレイヤーは、立地状況の異なる世界各地のどこかに遊園地を建設し、経営していくのだ。しかし、建設するのも、ただアレコレとアトラクションを並べればいいわけではなく、ショップを適所に置いたり、アトラクションを改良したりと、とにかく大忙しなのだ。



遊園地の作成と経営がこのゲームのテーマ。世界各国にオリジナルの遊園地を建設できるのだ

エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
11月29日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(5ブロック)

11.29

リアリズムあふれる現代空中戦

プレイステーション TFX

ポリゴンを使用したグラフィックと、航空力学に基づいたリアルな操作感覚が特徴のフライトシミュレーション。プレイヤーは国連空軍に所属するパイロットとなり、世界各地で発生する事件を解決していくことになる。

ゲームモードは3種類。弾数無制限で、制限時間内に敵をどれだけ落とせるかを競うアーケードモード。10段階に分けられた、練習用のトレーニングモード。そしてこの作品の一番の目玉、5種類のシナリオが用意されたフラッシュポイント。

さまざまなシナリオの背景は現実の世界情勢と酷似しており、上官からの命令はプレイヤーにたまらない緊張感を与えてくれるぞ。

飛行中、キー操作によって多彩な操縦が可能なのだが、操作が複雑になってしまうのが難点。しかし、ソニーアナログジョイスティックと、ソフトとセット販売もされるイマジガンに対応しているので、これらを使えばより簡単に、より臨場感あふれるプレイが楽しめるのだ。



⇧大迫力のオープニングムービー。ミサイル発射の瞬間から、自機の離脱まで、実に滑らかに描かれている



⇧湾岸戦争時に話題になった、ヘッドアップディスプレイが特徴的なコクピット画面。計器類はキー操作で切り換え可能

愛機となる最新鋭機

プレイヤーがあやつるのは実在する3機の戦闘機。それぞれ得意分野に差があるので、任務の内容に応じた機体が自動的に選択される。ただし、機体に積む兵器はプレイヤーに一任される。全21種類の武器の中から作戦に適した装備を選ぶことが、任務成功への第一歩。



⇧2000年以降に配備予定の新型戦闘機。欧州の4ヵ国による共同開発



⇧高いステルス性能をもつが、そのぶん飛行速度が犠牲になってしまった



⇧優れた機動性とステルス性能を両立させた戦闘機。広い翼が印象的だ



⇧シナリオはどれも現実に起こってもおかしくないものばかり。戦場も実在の地形がモデルとなっている

イマジニア
11月29日発売
7800円
(イマジガン付き13800円)
CD-ROM
メモリーカード対応
(1〜10ブロック)
ソニーアナログジョイスティック対応
イマジガン対応

11.29

往年のロボット大集合

プレイステーション (PS・ザ・ベスト) 第4次スーパーロボット大戦S

懐かしのロボットアニメのキャラたちが多数登場。力をあわせて敵に立ち向かっていくという、ロボットファンにはたまらない作品だ。ゲーム内容は、登場ユニットが敵を倒して経験値を得ることで成長していくというシミュレーションRPG。一部のユニットはロボットとパイロットの組み合せを変更できるので、アニメ本編では考えられなかった夢の編成を、自分の手で作ることができるのだ。

また、各作品の主役級のキャラは、アニメの配役通りの声優が戦闘時にセリフをしゃべるため、ゲームをさらに熱くしてくれる。



⇧SD化されたロボットとはいっても画面演出と当時のままの声優によるボイスで戦闘シーンはひたすら熱い

バンプレスト
11月29日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(3〜13ブロック)

11.29

史上最強馬を作ろう

プレイステーション (PS・ザ・ベスト) クラシックロード

プレイヤー4人までの対戦プレイも可能という、ちょっと変わった競走馬育成シミュレーション。この対戦モードでは、全員が一定の金額の範囲内で種付けや子馬の買い付けを行い、それらの馬が5歳になるまでの間、所持金、競走馬の獲得賞金、勝利数、ダービー制覇などの、さまざまな要素で競っていくのだ。

もちろん通常の育成モードも用意されており、全GIレース完全制覇など、自分なりの目標をもって遊ぶこともできるぞ。



⇧道中、さまざまなカメラアングルで再現されるレースシーン。まるでTV中継を見ているかのような気分になる

ビクター インタラクティブ ソフトウェア
(ビクターソフト)
11月29日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(15ブロック)

11.29 猛獣、珍獣、よりどりみどりの動物園経営

プレイステーション　シミュレーションズー

客足が鈍り、経営が傾いてしまった動物園を再建するのがプレイヤーの目的。園長としての仕事は動物の購入や園内施設の充実など、多岐にわたる。単純に動物の数を増やしたり動物園の規模を広げていけば入場者数も増えていくのだが、その分だけ維持費も跳ね上がることになる。また、敷地面積も決められているので、無制限に動物を増やしていけるというわけではないのだ。経営者としてのバランス感覚が要求されることになる。

集客力を上げるためには珍しい動物や、人気の高いかわいらしい動物を集めることが必要だ。しかし、そういった動物はたいてい値段が高価だったり、環境の変化に弱く、飼育するのが非常に難しかったりする。貴重な資金を無駄にしないためにも、お客さんの需要と自分の腕に見合った動物を購入することに気を配ろう。

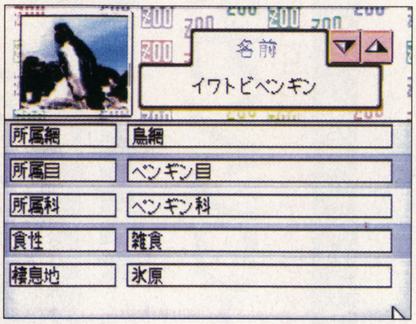
動物園につけられる評価は、動物の数、お客さんの満足度、希少価値の高い動物の数など、さまざまな角度からつけられる。世界中の動物園はランクがつけられている。ゆくゆくは世界一の動物園の評価を得られるよう努力しよう。



⇧動物園の全体画面。お客さんの入り具合や、動物たちの様子をざっと確認することができる。活気あふれる動物園にしていこう



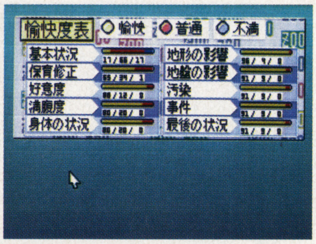
⇧オープニングの1シーン。こんなにかわいい動物たちが動物園で待っているのだ



⇧この画面で、各動物の詳しいデータを調べられる。簡単な図鑑にもなる

動物にも気を配ろう

動物園の評価を上げるには、お客さんに喜んでもらうことがなによりも重要だ。しかし、動物たちのことをおざなりにしてしまうのは論外。動物園の主役はあくまでも動物なのだから、彼らの体調やストレスなどには常に注意をはらうようにしていきたい。



⇧動物の精神状態をチェック。動物に元気がなくなれば、見に来てくれたお客さんにまで悪影響を与えてしまうぞ



⇧非常に重要なエサの配合。栄養が偏りすぎないように、バランスのとれたエサを与えることが必要なのだ

ソフトバンク
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（15ブロック）
マウス対応

11.29 孤島の謎を解き明かせ

プレイステーション　DESERTED ISLAND

長い間、人類の手が入ることのなかった無人島を探索していくゲームだ。プレイヤーの操作する探検隊はイギリス、アメリカ、ドイツ、日本の4つの国の中から選択できる。それぞれ装備品や隊員の能力値などに差があるぞ。

探検はリアルタイムで進行し、時間がたてば隊員たちは疲労したりお腹をすかしたりする。また、夜になれば当然あたりは暗くなる。休息や食事をうまくとらなければ、作業の効率は下がり、命を落とすことにもなりかねないのだ。

島で新発見をして博物誌に研究結果を書き込むと、探検隊に功績ポイントと呼ばれる、経験値のようなものが与えられる。これは隊員の能力値に割りふることができる。注意力や腕力といったパラメータを上げていくことで、探検や戦闘が今までよりも楽に進められるようになるのだ。



⇧ここが冒険の舞台となる島。世界中の各国から探検隊が派遣されることになる



⇧とにかく広いこの島では、常識では考えられないような生態系が存在する



⇧新発見をするたびに研究結果が書き込まれていく。果たしてこのページが埋め尽くされることはあるのだろうか



⇧生き物の中には探検隊に襲いかかってくるものもいる。銃や剣で撃退するのだ！

KSS
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

11／29～12／5発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.29 ▼ 12.5



イラスト・東京都／時輪旅孔

11.29

タイムボカンシリーズがシューティングになったぞ!!

タイムボカンシリーズで活躍したキャラクタたちが総出演!! プレイヤーが操るのはやられ役だった悪玉トリオだ

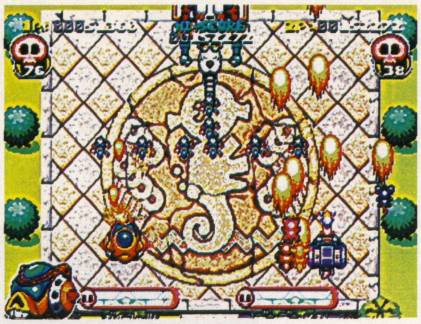
プレイステーション タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー

20代以上の人にはなつかしい、テレビアニメの「タイムボカン」シリーズ。このゲームでは、やられ役である悪玉トリオが主人公になり、ヤッターマンなどのヒーローたちに戦いを挑むのだ。

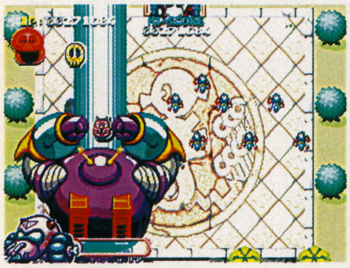
悪玉メカの攻撃方法は、通常ショットとドクロ爆弾の2種類。通常ショットはアイテムを取ることで4段階までレベルアップするぞ。ドクロ爆弾は使用回数に制限がなく威力も高いが、装弾して発射するのに時間がかかる。また、自機はダメージ制になっている。



⇧6機種の中から使用機を決定する。ステージごとに機種選択が可能だ



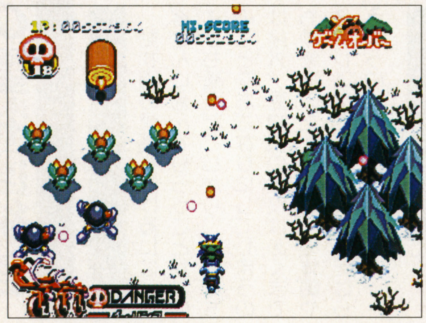
⇨全国の女子高生のみなさーん! 今度はわたしたちが主役だよーん



⇧「ドクロストン」アイテムを100個集めると、一定時間、巨大メカに変身する



⇧広範囲に効果がおよぶボム。悪玉トリオがしゃべるぞ。「ポチっとな」



⇨ドクロ爆弾の引火により自機が破壊されると、チャリンコ姿になる



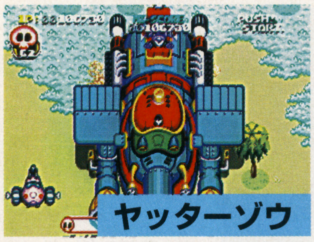
左からトンズラー、ドロンジョ様、ボヤッキー。テレビでは「ヤッターマン」での悪玉だった

歴代のヒーローメカに勝負を挑むのだ

ステージのあちこちで登場するにっくきヒーローメカ。ステージの最後には有名なメカが、ヒーローたちの演出つきでボスとして登場するのだ。攻撃方法は各メカごとに違った特徴的なものだぞ。



タイムボカンシリーズ第2作目で、最初(?)のヒーロー&ヒロイン。ヤッターワンのメカの素が有名だ

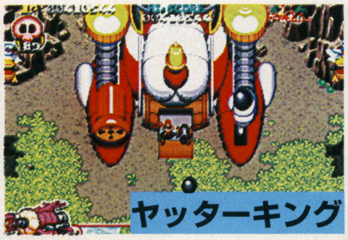


⇧「ヤッターマン」に登場したメカで、ステージ1の中ボス。突進してきたり、手から誘導ミサイルを発射する

バンプレスト
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)



⇧「ゼンダマン」に登場したメカで、ステージ3のボス。巨大なレーザーを撃ってくる



⇧ヤッターマンの切り札メカ。多彩な攻撃方法で苦戦をしいられる。曲はもちろんヤッターキングのテーマ

11.29

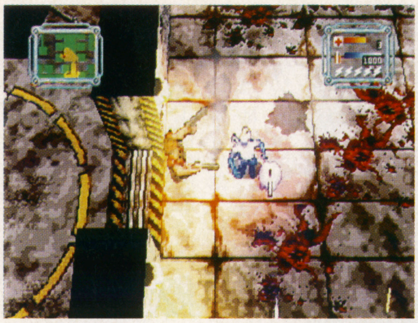
脱獄者たちの血みどろシューティング

セガサターン BLOOD FACTORY

極悪非道の看守が支配する刑務所へ、無実の罪で投獄された荒くれ者6人。彼らは自由を求めると同時に復讐をちかい、脱獄するために立ち上がった。

プレイヤーはその中から1人を選び、操作する。キャラクタはそれぞれ使用する武器、移動速度などが異なっている。画面は見下ろし視点で、迷路のような刑務所内を進んでいく。フロアを仕切る扉を開けるには、その色に対応したカードキーが必要だ。

プレイヤーの行く手をジャマする敵はたくさん現れるので、通常の武器とスーパーボムを使用して倒していく。このとき倒された敵は血みどろになったり、黒焦げになったりというようにスプラッタに描写され、本作の特徴でもある爽快感を味わえるのだ。



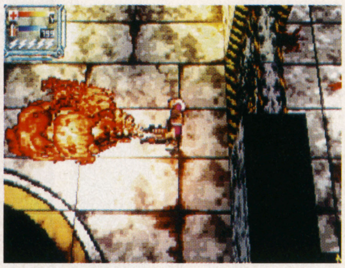
2人同時プレイだって可能。画面はズームイン・アウトができるぞ



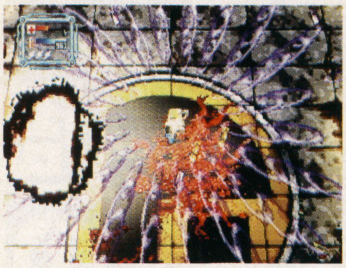
すげえカッコのイカした6人。思うぞんぶんあばれまくってやるのだ



扉をあけるのに必要なカードキー。まずはこれを見つけることが先決だ



アイテムを拾って武器をパワーアップさせることもできるのだ



超強力なスーパーボムは、画面上すべての敵にダメージをあたえられる



どこかにある隠し部屋には、便利なアイテムがたくさんちりばめられている



ステージをクリアすると、プレイヤーの評価が表示されるのだ

インタープレイ
11月29日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(20ブロック)

11.29

迫力あるボス戦

プレイステーション AIRGRAVE (エア・グレイブ)

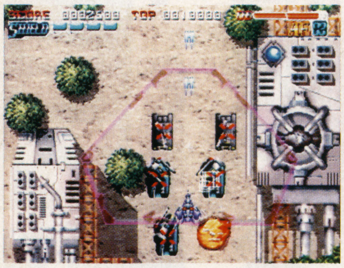
対地と対空を撃ち分けていくシューティング。一定範囲内の地上の敵を自動攻撃する「エイミングファイア」や、強力な対空攻撃とエイミングファイアを同時に行なう「オーバードライブ」といった特殊攻撃もある。また、ポリゴンで形成されたボスは、立体的で迫力がある。ステージは背景の拡大・縮小により高度感覚を強調、臨場感を盛り上げているぞ。



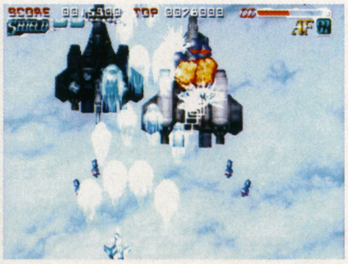
ボス戦の前に挿入される出現シーン。さまざまなアングルで魅せてくれる



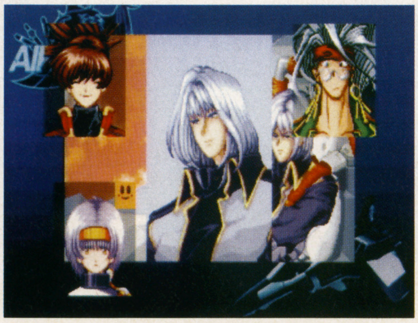
ステージの最後で待ち受けるボス。攻撃パターンはたくさんあって手強いぞ



エイミングファイアは、広範囲の敵に一斉に攻撃ができるシステムだ



オーバードライブのゲージは、敵を破壊することにより溜まっていく



ステージ間には、デモシーンが入る。キャラは全員しゃべるぞ

サントス
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)



11.29

プレイステーション セガサターン 探偵神宮寺三郎 未完のルポ

ハードボイルドなノリで連続殺人の謎に挑む

ファミコン版から6年ぶりの復活となる本作。ザッピングシステムという新要素を盛り込み、さらにパワーアップ

ファミコン版から6年ぶりに復活する『神宮寺三郎』シリーズ。PS版・SS版は、さまざまな改良が加えられ、より完成度の高い作品に仕上がっている。ザッピングシステムの採用（詳しくは後述）、随所に盛り込まれたイベントシーン。サスペンス映画を彷彿とさせるオープニングデモ。連続殺人事件を通して、現代の社会問題を浮き彫りにしていく演出など。神宮寺のハードボイルドな世界を十分に堪能できるぞ。

1通のエアメール すべてはそこから始まる

神宮寺のもとに届いた一通のエアメール。これをきっかけに神宮寺と周りの人々は、ある大事件に巻き込まれていくのだ。

ゲームの進行は、前作までと変わらずコマンド形式が基本。「見る」「話す」「クセ」「持ち物」「移動」といったコマンドを繰り返しながら、事件の真相に迫っていくのだ。また、尾行、聞き込み時は3D表示になったり、要所でムービーシーンが挿入されるなど、ストーリーに厚みをもたせる細かい演出も見逃せないぞ。



↑事務所に戻ると1通のエアメールがとどいていた…。これから何が起こるのか！



↑オマケ的な要素の「謎の事件簿」。神宮寺と洋子から出題される簡単な推理ゲームだ

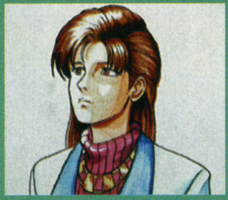
主要登場キャラ

神宮寺三郎



本編の主人公。マルボロを愛煙。シャープな推理力と大胆な行動でいくつもの難事件を解決する

御苑洋子



抜群の直感力の持ち主。神宮寺探偵事務所の唯一人の所員であり、助手として活躍。美人

熊野参造



正義感が強く、昔からの職人気質。淀橋署の刑事であり、30年間捜査畑一筋のベテラン刑事

与野恭介



フリーのジャーナリストとして活躍。事件の重要なカギを握る人物・池上の元部下である

ここが気になる！ ザッピングシステム

ゲームが進行していくと、神宮寺以外のキャラでも捜査を進められるようになる。プレイヤーキャラを変えることによって、さまざまな視点からストーリーを楽しむことができるようにしたもので、これが「ザッピングシステム」だ。選んだキャラで捜査を行っているあいだは、ほかのキャラも並行して捜査を進めているぞ。キャラを選択する場面（ザッピング）は、ゲーム中に何個所か存在する。例として、ゲーム開始から、一番最初のザッピングで、各キャラによる行動の違いを画面写真を交えて紹介してみた。



↑神宮寺を選択すると、クマさんから仕事の依頼を受け、協力することに…



↑洋子を選択すると、人探しの依頼を受ける。しかし、その結果は…



↑与野を選択すると、南国の島ムルソンでの公害問題を解決することになる

データイースト
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応（1ブロック）
バックアップメモリー対応（53ブロック）

11.29

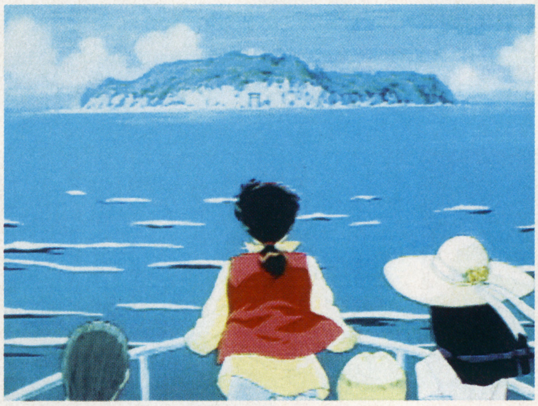
金田一少年が悲報島で起きる殺人事件に挑む

人気コミック「金田一少年の事件簿」をゲーム化。シナリオは原作にあった事件をモチーフにしたオリジナルなのだ

プレイステーション 金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇

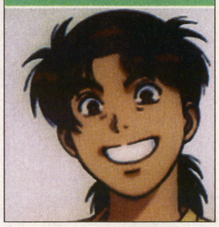
週刊少年マガジンに連載されている「金田一少年の事件簿」がゲームになった。主人公である金田一となり、殺人事件を解決して真犯人を見つけ出すというのが目的。情報を集め、推理していくアドベンチャー形式のゲームなのだ。

ストーリーは原作の「秘宝島殺人事件」の後日談にあたり、外伝的な感じになっている。その事件で発掘されたものの数倍の価値をもつ財宝を探しに、金田一たちが再び悲報島に訪れる。そこで殺人事件に巻き込まれる、というゲームオリジナルのストーリーなのだ。もちろん、原作でおなじみの顔ぶれも登場している。



⇧おなじみのメンバーとともに「悲報島探検ツアー」に参加。以前殺人事件が起きているだけに、不安を隠せない

金田一一

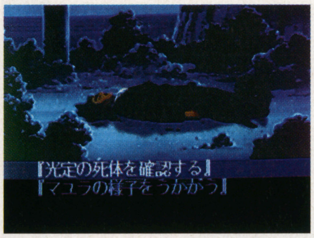


⇧主人公。名探偵金田一耕助の孫である

七瀬 美雪



⇧金田一の幼なじみ。頭の良い女の子だ



⇧やっぱり殺人事件が起こってしまった。現場検証を行い、情報を集める。犯人は近くにいるはずだ



⇧確信が持てたら犯人を指し示す。間違ったらゲームオーバーだ

秘宝が眠る悲報島を探索

悲報島には、数々の名所が点在している。原作で事件の鍵を握っていた名所（鳥居や間欠泉など）も存在しており、今回も何らかの秘密を握っているようだ

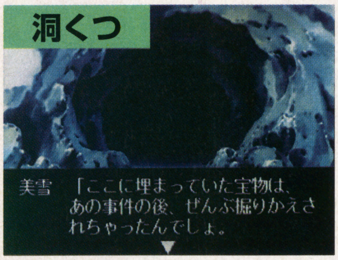
それぞれの場所への移動は、マップ画面で行きたい場所を指定することで行える。秘宝、殺人事件の謎を探るため、何度も何度も各地を行き来することになるのだ。そのため、島の地理を熟知しておくことも重要だ。

マップ上を金田一が歩いて移動する



⇦⇧マップに記された場所を指定すると、望みの場所にいける

洞くつ



⇧原作では「魔の目」と呼ばれる洞くつ内部から財宝が発見された

鳥居



⇧悲報島には、3色の鳥居が建っている。なにか秘密があるような…

資料小屋



⇧その名のとおり、中にはたくさんの資料が保管されている

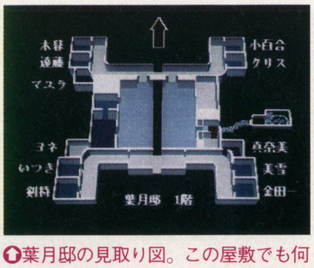
間欠泉



⇧12時になると熱蒸気を吹き上げる。原作では、金田一が浴びそうになり危ないところだった

ポリゴンで描かれた屋敷内

屋敷内はポリゴンで描かれており、歩き回って捜査を進める。視点は3DのRPGに近く、360度見渡すことも可能だ。また、LRボタンを使うことによって、視点を上下に変えられる。



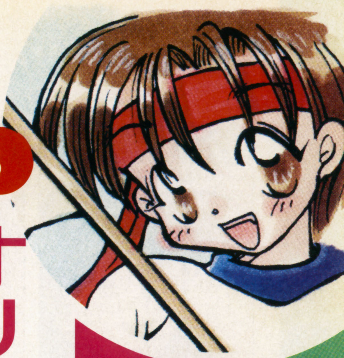
⇧葉月邸の見取り図。この屋敷でも何らかの事件が起こる。屋敷内を完全に把握することが解決への早道だ

視点も上下に切り替わる



⇨足元や天井にも気を付けて、操作をすることが大事なのだ

講談社
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）



イラスト・東京都／こじまあや

12.3

プレイステーション レイジレーサー

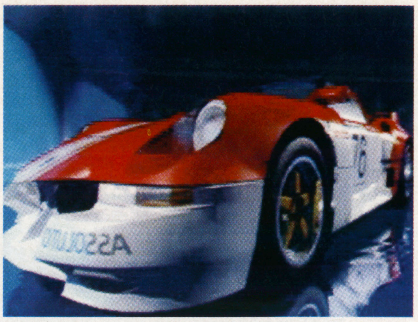
オリジナルマシンも作れる迫力のレースゲーム!!

『リッジレーサー』シリーズにあたる1本。今回の最大の変更点は、グランプリで得た賞金でマシンをセットアップできることだ

『リッジレーサー』シリーズの流れを継承した、新しいレースゲームが登場。本作では、メインのグランプリモードで勝つと賞金がもらえる。その賞金で車を買ったり、マシンをセッティングできるという、新しい要素が加わった。

グランプリモードには、5つのクラスが用意されている。最初はクラス1から始まり、各クラスに設定されたコースで3位以上に入賞すると、次のクラスに進むことができるのだ。クラスが上がってもコースは変わらないが、ライバル車のスピードが上がっているのだ。

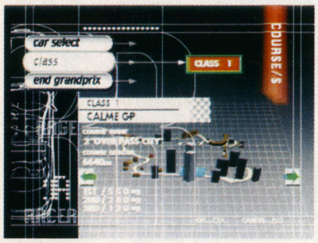
タイムアタックモードは、グランプリモードで使用しているマシンを使う。速いマシンを手に入れて、最速レコードを狙おう。



⇨オープニングで、このように美麗なCGグラフィックを見ることができる



⇧のんびりとした街並をさっそうと駆け抜ける。本作では、滝や建築物などの背景にも凝っている



⇧起伏が激しいコース、オーバーパスシティ。エンジン負担が大きいため、非力な車だと苦労するだろう



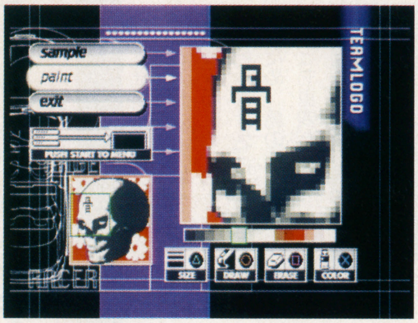
⇧グランプリモード。とにもかくにも3着までに入賞しないことには、賞金がもらえない。タイムよりも順位が優先なのだ



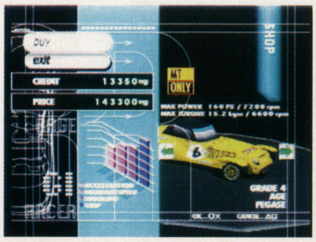
⇨こちらは、当然ながらタイム優先

細かい設定も可能なマシンセッティング

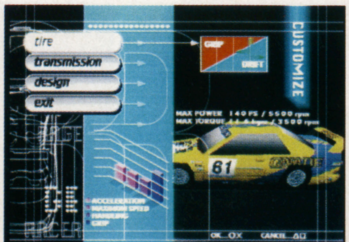
グランプリモードで可能になったのが、マシンのセッティング。チームロゴのデザインからマシンの購入までできるようになった。細かい部分のセッティングは、カスタマイズで行なえる。カスタマイズは、マシンの性能自体を上げることはできないが、タイヤやマシンのデザインなどを変更できる。エンジニアショップでは、マシン全体のパーツを一気に交換して、性能をアップさせることができるのだ。



⇨チームロゴも作成できる。かっこいいデザインを自分で作ろう



⇧性能が高いマシンは、それなりに値段も高い。コースに合わせてマシンは変えていこう



⇧タイヤは固いもの、柔らかいものから選択できる

ナムコ
12月3日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1〜3ブロック)
ネジコン対応

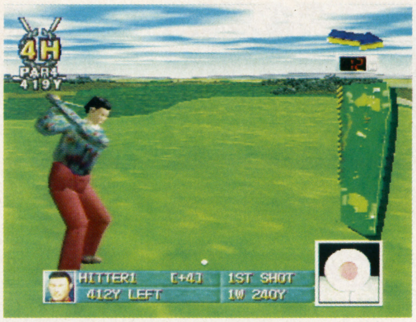
11.29

スポーツものの定番ゴルフゲームが64に登場

『最強羽生将棋』に続く、セタのN64ソフト第2弾。3Dスティック使用でより細かい操作ができるのだ

ニンテンドウ64 **栄光のセントアンドリュース**

お父さん待望のゴルフゲームが登場。コースは名門のオールドコースを採用し、地形はすべて3Dポリゴン化。モーションキャプチャーによって実際のゴルファーの動きを取り込み、それをもとにキャラクタを作成するなど、プレイヤーキャラクタの動きにもこだわりを見せている。また、N64ならではの3Dスティックを使用することで、スイングの強弱など、細かい操作ができる。





➡登場キャラやコースなど、すべてがポリゴンで描かれているのだ

⬆練習モードでは、ショット時に力の加減がつかめるバーが表示される

世界最古のゴルフコース「オールドコース」が舞台

イギリス北部、スコットランドのセント・アンドリュースに位置する世界最古のゴルフコース、それが名門「オールドコース」だ。

ゲーム中では、そのコースもさることながら、クラブハウスやホテルなどの背景までも忠実に再現されており、実際のコースを仮想体験できるぞ。また、こだわりはそれだけにとどまらない。ゴルフは「自然との闘い」とよく言われるが、ゲーム中でも、雨や霧、風向きに風速といった天候の変化も発生する。また、時刻の設定が可能で、太陽の角度で芝のアンジュレーション（高低差）が見やすくなったり、夕方になると芝が伸びて、芝の重さが変わるといった環境変化も起きるのだ。



➡スウィルカン・バーンにかかる橋。世界の名ゴルファーたちが渡った橋だ



⬆名門「オールドコース」はゴルファーの夢のコース。4大トーナメント「全英オープン」の開催コースの1つでもある



⬅天候の変わりやすいこのホールでは、雨や霧はしょっちゅうのこと

個性豊かなキャラクタ オリジナルキャラも作成可能

プレイヤーの分身となるキャラクタはあらかじめ8人用意されている。それぞれパワータイプ、技巧タイプといった特徴があるが、オリジナルキャラを作成することもできるのだ。名前はもちろんのこと、身長や球質、能力といった項目を設定できる。能力は、瞬発力・持久力・技巧・精神力の4つあり、それぞれポイントを振り分けることでタイプが別れる。また、うまくプレイしていくことで、各能力がどんどん上がっていくぞ。



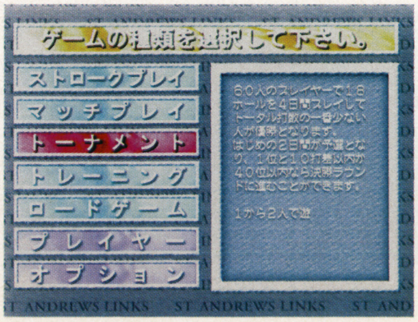
⬆名前から身長、顔、得意なショットのタイプ、クラブなどを選べるのだ



⬆4つの能力値を振り分けることで、個性的なキャラを作成できる

多彩なゲームモード 最大4人までプレイ可能

このゲームには、4種類のゲームモードが用意されている。18（9）ホールでスコアを競い合う「ストロークプレイ」。相手より少ない打数でカップインしたホール数を競い合う「マッチプレイ」。予選・決勝を行いトータルのスコアを競い合う「トーナメント」。じっくりと研究・攻略ができる「トレーニング」などがある。



⬅1人でコースの研究や攻略を楽しむもよし。多人数で競い合うもよし

セタ
11月29日発売
9800円
ロムカセット
(64M)
コントローラパック対応
（79ページ）

11.29 世界最高峰の男たちによる力と技の共演

プレイステーション NBAパワーダンカーズ2

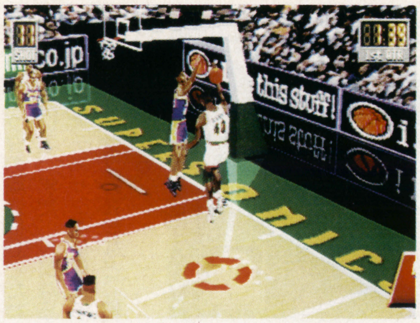
NBAの選手が実名で登場する、派手な演出満載のバスケゲームだ。ポリゴンで描かれた選手の動きは非常に滑らか。また、コート内や競技場全体など細部に至るまで、描き込まれたグラフィックがゲームを引き立てているぞ。

今までのバスケゲームでは、高度なプレイをさせようとすれば複雑なコントローラ操作が要求されたが、このゲームはアクションボタンというシステムが採用されており、その欠点を克服している。アクションボタンを押すことで、そのときの選手とボールの状態にあわせて、ポストプレイやアリウープなどのプレイが自動的に繰り出されるのだ。バスケの試合中もっとも観客が喜ぶプレイ、ダンクも、アクションボタンと方向キーを併用することで、さまざまな種類を叩き込むことが可能。

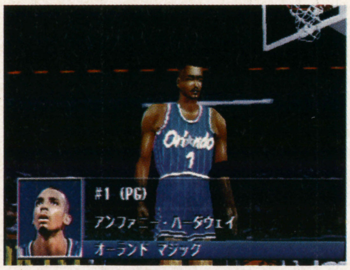
このゲームでは自由に選手をトレードしたり、背番号を変更することができる。そのため、実際のNBA選手の移籍にあわせたチーム編成が可能なのだ。自分の好きな選手だけを集めたスター軍団を作ることだって可能だぞ。

君だけのキャラも作れる

このゲームでは、自分の好きな名前をつけた、オリジナルの選手を作ることができる。能力は自分で設定することはできないが、用意されたモデルの中から好みのポジションと選手の体型を選択すれば、自動的に能力が決定される。



→さまざまなカメラアングルで表示できる試合中の画面。臨場感満点！



↑試合前の選手紹介も収録。選手の顔までポリゴンで表示されているのだ


↑フリースローの場面。リングを横に往復するマークが中央にきた瞬間にシュートする。タイミングが重要



→バスケの華、豪快なダンクシュートの種類も多数用意されている



↑用意された選手の体型から好みのものを選択しよう。同じポジションでも身長や体型によって能力に差が出るぞ



↑オリジナル選手は好きなチームにトレードすることで入団することができるのだ

コナミ
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
マルチタップ対応

11.29 夢のグランドスラムへ

プレイステーション V-Tennis2

モーションキャプチャーを使用することで、選手の動きをより人間に近づけたテニスゲーム。画面表示はあらかじめ用意された9つの視点に、ユーザーが自由にエディットできる3種類を加えた12種類から選択でき、遊びやすさに重点をおいたものとなっている。

このゲームで遊べるモードは、ノーマルモードを含めた3つ。1つは、世界各地を転戦し、最終的に世界ランキング1位をめざすワールドサーキットモード。大会の規模によって、獲得賞金やランキングポイントが変化するぞ。

もう一つが、プレイヤーが作成したオリジナルキャラを育てていくビルドアップモード。最初はとても弱いのだが、対戦相手に勝つともらえるポイントを使うことで能力値を上げていく。上げられる能力は幅広く、自分だけの個性的な選手を作り出すことも可能だ。



↑世界各国の一流選手たち。顔や能力をよく見てみれば、モデルになった選手が誰なのか、すぐにわかるはず



→鮮やかな芝のコート。ハードコートやクレーコートなどは当然絵が変わる



↑自分の選手を鍛えるビルドアップモード。好きな対戦相手を選択できる



↑対戦相手に勝つともらえるボーナスポイントで能力値を上げていく

トンキンハウス
11月29日
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(2ブロック)
マルチタップ対応

11.29

プレイステーション スーパーフットボールチャンプ

アーケードから移植された熱いサッカー

フルポリゴンの選手やスタジアムにより、リアルで立体的な空間の広さを再現したアーケードのサッカーゲームがPSに登場する。

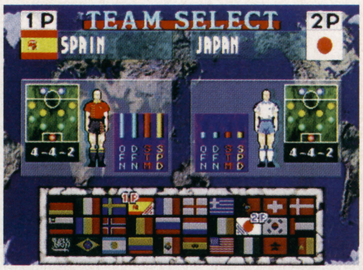
このゲームでは、選手一人一人に走るスピードやテクニック値などが、細かく設定されている。プレイヤーが選択できるACEプレイヤーは、能力値がとても高いのだ。試合は実況放送つきで、熱く盛り上げてくれる。操作の組み合わせでポストプレイやダイレクトパスなど、多彩なパスワークをすることが可能。また、プレイヤーが操作する以外の味方には、リアルタイムでディフェンス重視やオフサイドトラップといった全体命令をだすこともできるのだ。



選手たちの動きはイキイキしている。動きを見るだけでも楽しいぞ！



どこかで見たことあるようなACEたちの顔ぶれ。たよりになる存在だ



30カ国にもおよぶチーム。君は好みで選ぶ？ それとも能力で選ぶ？



業務用の操作感覚とスピード感の良さもバッチリ移植！ 家庭用ならではの選手名エディットなども追加されたぞ

4つのモードで戦え

優勝をめざして試合を行なうワールドトーナメントと地区別選手権、1試合だけの対戦モードのエキシビジョンマッチ、PKのみで勝敗を決めるPK戦の4つのモードでゲームを楽しめる。

タイトー
11月29日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
マルチターミナル6対応



PK戦では上下するキックパワーと、蹴る方向を決めてゴールを奪うのだ



エキシビジョンモードは1P対2Pのほか、1P&2P対コンピュータもある

11.29

セガサターン ビクトリーゴールWORLD WIDE EDITION

単なる続編ではない

あの『ビクトリーゴール'96』がワールドバージョンになって帰ってきた。前作からの基本操作やシステムを受け継ぎつつ、さらに改良が加えられた。

選べるチームは大幅に増え、48カ国のチームから選択できる。またエディットですべての選手名を変更できるので、実在の選手名でチームを作ることも可能だ。遊べるモードは6種類。ワールドカップの雰囲気が楽しめる「WORLD WIDE CUP」など、さまざま。


オープニングデモの1シーン。ゲームを始める前に見てみよう



コマンド入力することで、いろいろなアクションができるのが楽しい

セガ
11月29日発売
5800円
バックアップメモリー対応
(271ブロック)
マルチターミナル6対応



かっこよく決まった得点シーンなどを見返せるリプレイ機能は健在。得点した後は最高に気持ちいい



欧州、南米、北中米、アジア、アフリカの各国からチームを選べるぞ。どの国で世界の頂点をめざす？



リーグ戦、トーナメント戦に加えて、ワールドワイドカップ戦も楽しめる。多彩なモードを楽しもう！



イラスト・埼玉県/すばるれいか

来週のテーブル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

11/29~12/5発売予定の全タイトル

COMING SOON

11.29 ▼ 12.5

11.29 スーパーファミコン スーパー人生ゲーム3

4つのコースで遊べる人気シリーズ第3弾!!

ルーレットを回してマスを進んでいく、すごろくタイプのボードゲーム。ライバルたちに差をつけて総資産を増やし、人生の達人となるのが目的。学校、就職、恋愛、結婚、出産などといった、人生のいろいろな出来事がゲームで再現されている。また、今回職業が大幅に増えたが、選択できる職業はパラメータによって決まる。イベントなどでパラメータが上がると、職業はレベルアップしていくぞ。

ゲームを始める時に、プレイヤーの顔をモンタージュで作る。目や鼻などのパーツを組み合わせることで、怖い顔やユニークな顔など、さまざまな顔を作ることができるのだ。また、顔はプレイヤーの成長にあわせて変化していくぞ。

今回のコースは、せっかちコース、のんびりコース、じっくりコース、どっぷりコースの4種類。

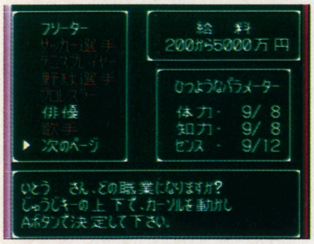
高校生時代から始まるものや、赤ちゃんから社会人までのコースなど、コースによってプレイ時間に差がある。じっくり遊ぶことも、短時間のプレイも可能だ。セーブ機能で続きのプレイもできるぞ。



⇧モンタージュで自分の顔を決める。顔のパーツは豊富にそろってるのだ



⇨人生には、さまざまな試練が待っている。どうやって妨害しようかな?



⇧職業は多数用意されている。しかし、一定値のパラメータがないと、希望する職には就けないのだ



⇧基本となるフィールド。ルーレットの出た目だけ進んでいく。マスにはさまざまなイベントが待っているぞ

タカラ
11月29日発売
5980円
ロムカセット
(16M)
バッテリーバックアップ
(最大3)
マルチプレイヤー5対応

11.29 スーパーファミコン ニチブツコレクション1

花札・カジノでギャンブル三昧

以前発売された2つの作品が1本のカセットになって登場。

『攻略カジノバー』は、カジノストリートを舞台に、ブラックジャックやルーレットなど7種類のゲームが楽しめるカジノゲーム。ゲームを勝ち進むと物語が進行していくストーリー、100万$をめざすフリー対戦、最大4人まで遊べるパーティーの、3種類のモードが用意されている。

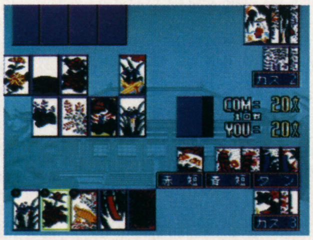
『祇園花』では、こいこい、花合わせ、おいちょカブの3種類の花札ゲームが収録されている。フリー対戦は、16人の対戦相手を自由に選んでプレイできる。大会モードでは、こいこいと花合わせの、5人の勝ち抜き戦で優勝をめざす。スゴロクゲームが楽しめるすごろくモードも用意されている。



⇨『攻略カジノバー』の舞台となるカジノストリート。さあ勝負!!勝負!!



⇧スロットマシン。その爆発力は、一晩でビルが建ってしまうほどだ(ウソ)



⇧『祇園花』に収録されている、こいこい。平安時代には貴族の遊びだったが、今じゃただのバクチだ

日本物産
11月29日発売
7980円
ロムカセット
(16M)
マルチプレイヤー5対応

11.29

プレイステーション 麻雀大会II Special

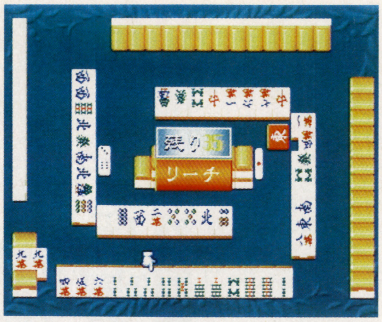
歴史上の偉人たちと卓を囲む

23人のキャラクタを相手に対戦して、最強の雀士となることをめざす麻雀ゲーム。100ゴールドの所持金を10000ゴールドまで増やし、所持金ランキングで上位4位内に入れば、上位4人の最強対戦を行うことになる。この局で優勝すれば、最強雀士の栄誉を勝ち取れるのだ。

プレイするモードは大別して2種類。雀荘モードでは、ルールやキャラが異なる7ヵ所の雀荘を選んで対戦する。大会モードは、プレイヤーを含む24人全員で、トーナメント方式で行われる。ここでは優勝予想の投票もできるぞ。



↑このマップ上にある建物が、雀荘や大会会場だ。中央にある「麻雀センター」ではランキングや成績が見られる



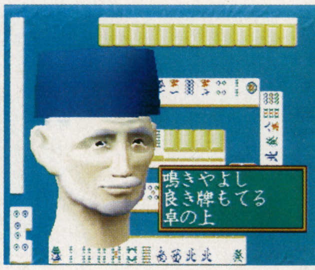
↑オーソドックスな4人打ちタイプ。ちなみに、雀荘ごとに牌の色が違う

ポリゴンキャラがお相手

登場するキャラはすべてポリゴンで描かれている。相手は歴史ものがお得意の光栄らしく、過去の偉人がほとんど。とはいえ、武将系が多いわけではないぞ。なかには、赤ずきんちゃんやホームズといった架空の人物までいるのだ。



↑ゲーム起動時にはムービーも。なぜかサイバーな雰囲気なのだが、必見ものの妙なノリが笑えるぞ



↑リーチしたときやアガったときなどに、ポリゴンキャラが現れてしゃべるぞ



↑誰もが知っているような歴史上の偉人、物語の主人公といった23人が麻雀の相手なのだ

物語の主人公から歴史上の大人物まで！







↑→ゲームスタート前のキャラ紹介デモは、リアルタイムポリゴンの本領発揮。ゲーム中と違ってグルグル回るぞ

光栄
11月29日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

11.29

セガサターン 対局将棋 極II

300題の詰め将棋も収録

強力な思考ルーチンが売りの将棋ソフト『極II』のサターン版。パソコン版が、コンピュータ将棋選手権大会で3年連続優勝をなしとげたという実績がある思考ルーチンなのだ。

最新定跡データの収録のほか、5段階の棋力レベルの設定、駒落ち対局、盤面設定、10秒将棋など、各種モードも充実している。そして、サターン版のみに収録されているのが、どんな応じ手にも対応する対戦詰将棋機能だ。プロの気分が味わえる棋譜読み上げ、秒読み機能もうれしいところ。



↑詰将棋、次の一手がそれぞれ300題、鑑賞曲詰集150題など、問題を多数収録

毎日コミュニケーションズ
11月29日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（123ブロック）

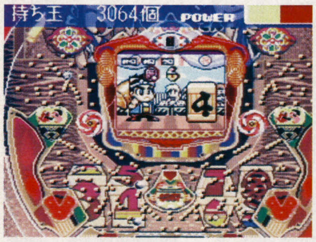
11.29

スーパーファミコン Parlor! Mini4

源さんが楽しめる実機もの

実機パチンコが楽しめる『パーラー！ミニ』シリーズの最新作。三洋物産の「CR大工の源さん」、京楽産業の「CRアラビアンハーレムEX-1」の2機種が収録されているのだ。

攻略モードでは、実機の攻略にも役立つ豊富な台情報を検索できる。機種説明やCR設定、リール配列、リーチパターンという4項目で検索可能だ。また、実践モードではホールの換金率や営業形態を選択、簡易再現されたホールでパチンコを楽しめる。



↑アイレム製のアクションゲームから活躍の舞台を変え、今またゲームの世界にかえってきた源さん…（涙）

日本テレネット
11月29日発売
5800円
ロムカセット
（12M）

来週のパズル
NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

11.29 ▼ 12.5

11.29 セガサターン ズープ

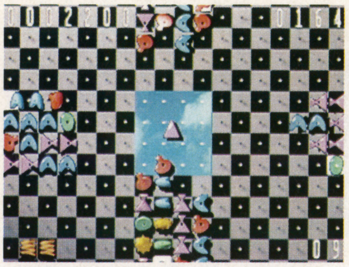
四方から迫る敵を消すパズル

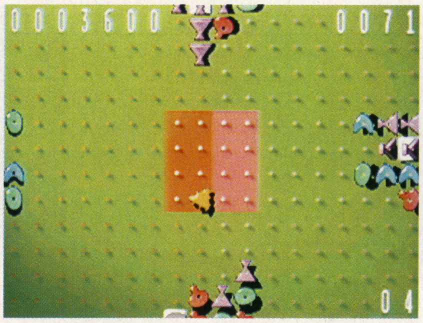
プレイステーション版に続いてサターンでも登場するパズル。自機がいる中央エリアに侵入されないように、四方から迫ってくる敵を撃破する。自機と同じ色の敵を撃って消すだけというルールだ。

このゲームには2つのモードがある。ひたすら敵を消していき、一定の間隔でステージが進んでいくズープA。ズープBでは、ステージごとに決められた数を消すとステージクリア。両モードとも99ステージ用意されており、ステージが進むにつれ敵のスピードが早くなるぞ。

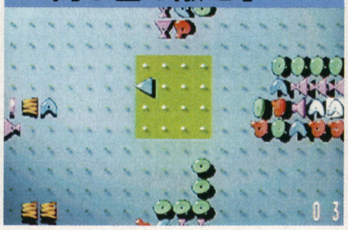


⇧ステージ9までは、好きなステージを選択できる。レベルも5段階まで設定されているのだ


⇧違う色の敵を撃つと、自機がその色に変わる。この繰り返しで敵を消せる


⇨敵と同じく、アイテムも四方から出現。さまざまな効果をもっているぞ

同じ色の敵を撃つ


⇧同じ色の敵をまとめて消すことによって、高得点が入る

メディアクエスト
11月29日発売
4800円
CD-ROM

来週のETC.
NEXT WEEK "ETC." GAME

11.29 ▼ 12.5

11.29 ゲームボーイ ナムコギャラリー VOL.2

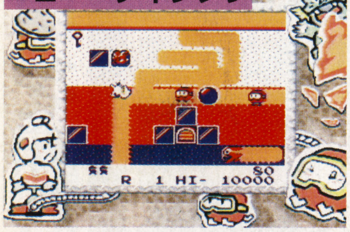
4つの作品を手軽に楽しもう!!

ナムコの名作4タイトルを1本で楽しめる『ナムコギャラリー』シリーズの第2弾が登場。その内容は、『ギャラクシアン』、『ディグダグ』、『ドルアーガの塔』、『ファミスタ4』というラインナップになっている。

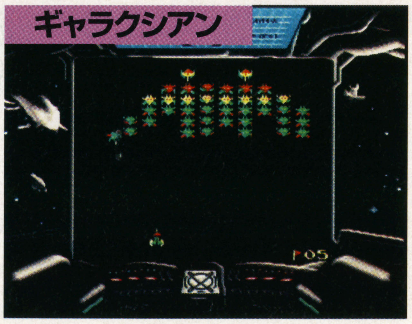
今回収録されている4作のうち2作は新作ともいえそうな内容だ。『ディグダグ』は、海外で発売されたゲームボーイ版を、国内向けとして初めて出すもの。この海外版では、パズル要素の強い『ニュー・ディグダグ』も選択できるのだ。『ファミスタ4』は、今年7月時点のデータを採用。ゲームボーイ版『ファミスタ』シリーズの最新作となっているのだ。

また、各ゲームのヘルプ機能で操作方法、遊び方などが詳しく分かるようになっている。各ゲーム終了時に表示されるランキング画面では、成績に応じてトロフィー、カップ、メダルが表示される。4つのゲームの総合成績が一定レベル以上になると、ランキングモードで成績に応じたごほうび画面を見ることができる。

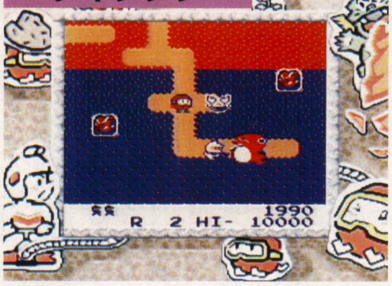
ニュー・ディグダグ


⇧マップ上にある3つのカギを拾い集め、次のステージに進む扉を開け

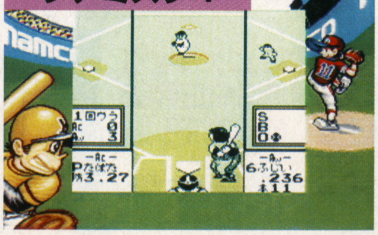
ギャラクシアン


⇦ギャラクシアンを操作して、飛来してくるエイリアン軍団を全滅させろ

ディグダグ


⇦穴を掘りながら進み、迫りくる敵キャラをやっつける

ファミスタ4


⇧スーパーゲームボーイでも今回から2P対戦が可能となった

ドルアーガの塔



⇧カイを助けるために60階をめざす

ナムコ
11月29日発売
3980円
ロムカセット
(4M)
13色対応
通信ケーブル対応
(ファミスタ4のみ)

11.29

スーパーファミコン VS.コレクション

4種類のミニゲームで対戦を楽しもう!!

オリジナルの対戦型ゲーム4種類が楽しめるパーティゲームが登場。ゲーム自体のルールや操作は非常に簡単なので、だれにでも楽しく遊べるのだ。

収録されているのは4種類。同じ色のタマゴを縦か横に3個以上並べて消していく「たまごぱっくん」。相手に雪だまを当てて全滅させる、雪合戦がテーマの「ゆきだまポイポイ」。決められた周回数だけコースを周り、ライバルたちより早くゴールした方が勝ちとなる「ドキドキレース」。足場スペースから相手を下に落とすことが目的の「とりあ・たっく」。また、マルチプレイヤー5を使えば、最大4人まで遊ぶことができる。

たまごぱっくん



➡タマゴが消えている最中に、別の列を消すと連鎖になるぞ

ゆきだまポイポイ

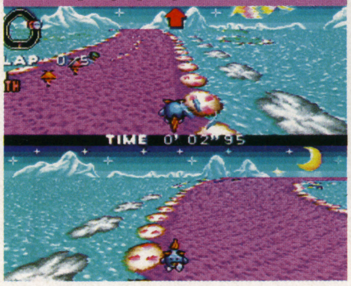


➡ジャンプやいっせい投げなどで、フェイントをかけることができるぞ



⬆勝敗によってポイントが加算される。トータルでポイントが高い人が勝ちだ

ドキドキレース



➡ジャンプやドリフトなどのテクニックで、ライバルたちをけ散らせ!!

とりあ・たっく



➡相手を踏みつけたり、体当たりをして足場スペースから落とす

ボトムアップ
11月29日発売
6980円
ロムカセット
(容量未発表)
マルチプレイヤー5対応

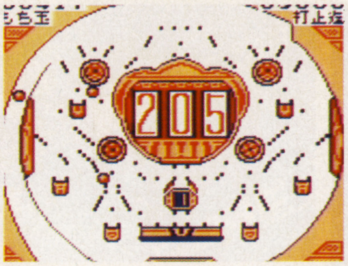
11.29

ゲームボーイ パチ夫くんゲームギャラリー

パチ夫くんシリーズが1本に!!

多機種にわたるシリーズ展開でおなじみのパチンコゲーム『パチ夫くん』。ゲームボーイで出ていたシリーズの3作と、パズルの『パチ夫くんキャッスル』が、1本のカセットになって登場。パチンコ台も羽根物台、フィーバー台など豊富に収録されているぞ。

『パチ夫くん』シリーズは、パチンコゲームながらストーリーが設定されている。定番の、ちょっと強引だけど笑える(?)ストーリーで物語は進んでいくのだ。パチンコ大王や銀子を始めとするレギュラー陣も、もちろん登場するぞ。



⬆パチ夫くんシリーズではおなじみのパチンコ台が多数収録されている

ココナッツジャパンエンターテイメント
11月29日発売
4300円
ロムカセット
(4M)
通信ケーブル対応

11.29

セガサターン プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ

コスプレイヤーを鑑賞

定期的に発売されている『プラドルDISC』シリーズの最新作。今回は、有名コスプレイヤーの写真やムービーなどを収録している。写真は全部で400点以上もあり、モデルやコスプレをしているキャラごとに写真を検索できるぞ。また、コスパやコミケなどのイベントで撮影したプライベート写真も見られるのだ。ムービーは、2人の有名コスプレイヤーが、はがきの質問に答えてくれる質問コーナーとなっている。格闘ゲーム風のミニゲームもあるぞ。



⬆その手のファンにはおなじみのコスプレイヤーが登場する。コスパに行けば会えるかもネ

Sada Soft
11月29日発売
3800円
CD-ROM

カラーイラスト大募集!!

このコーナーで、ゲームのジャンル別のタイトル部分(来週の○○、と書いてあるところ)に使用するカラーイラストを募集します。それぞれのジャンルからイメージした、あなたのオリジナリティあふれるイラストを投稿してください。大きさはハガキ大程度で、締め切りは特にありません。なお、ジャンルはアクション、格闘アクション、RPG、シミュレーション、シューティング、アドベンチャー、スポーツ、テーブル、パズル、ETCとなっています。(イラストは返却できません)

あて先
〒105
東京都港区
東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
COMING SOON
イラスト係

週刊

新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

とびきりファンキー&コミカルなシューティング、画面初公開!!

シューティング

ファイロ&クロード

BMGビクター

PS　4月4日発売予定　価格未定

ギャング団を壊滅させるために、熱血漢で陽気なオランウータンの刑事ファイロと、いたずら猫のクロードが戦うシューティングゲーム。プレイヤーは、ファイロとクロードのどちらかを選んで操作する。ゲーム中、車に乗ったり、脇道に入ったりといろいろな進みかたができ、それによってエンディングが異なってくるのだ。



⬆左が熱血刑事のファイロ、右が猫のクロード。このドタバタコンビを操作して進む



➡ここで車に乗るかどうかで、また違ったシナリオ展開になるのだ



⬆1人プレイの時は、プレイヤーが操作しない方がコンピュータによるオート操作になる

たくさんのステージと武器が登場する

ゲームの舞台は犯罪の町ニューヨーク。そのストリートや公園、駅など、さまざまな場所がステージとなる。しかもそこに登場するキャラクタたちは主人公たち以外はすべて敵。一見普通の市民に見えるキャラクタでも遠慮なく撃ってかまわないのだ。それらの敵の攻撃方法も、銃や爆弾などのほかに、火炎放射器や、果てはアイスホッケーのパックなんてものまであり、とてもユニークだ。また、ゲーム中に流れるBGMは、ポップなラップミュージックで、やっていて気持ちがいいぞ。



⬆ニューヨークといえば地下鉄が有名。もちろんゲーム中にも登場するぞ



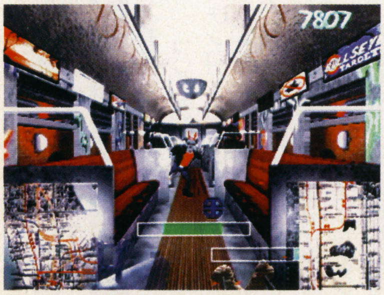
⬆犯罪の町ニューヨーク。ギャングだらけのこの町が舞台となる



⬆一見平和そうな公園だが中は敵だらけだ



⬆ここはアイスホッケー場。下が氷だからつるつる滑るのだ



⬆ミニゲームのステージもあるぞ



⬆ステージ間のムービーはとてもきれいだ

今週のラインナップ

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

最新版のロムを入手

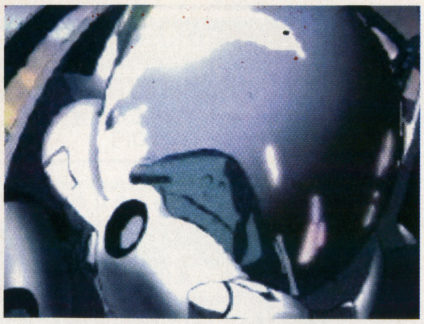
シューティング

マクロス DIGITALMISSON VF-X

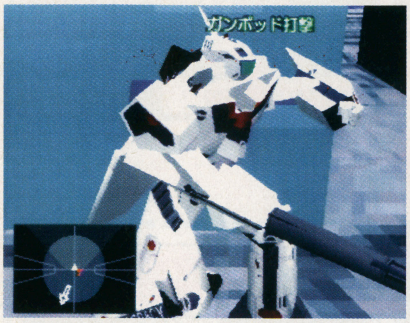
バンダイビジュアル

PS 2月発売予定 6800円

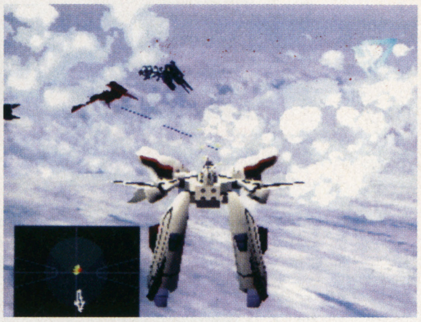
このゲームは、アニメでも人気の「マクロス」シリーズで活躍したバルキリーが登場する3Dシューティング。もちろんゲームの中では、戦闘機タイプのファイター、人型のバトロイド、その中間形態のガウォークの3形態を、好きなときに使い分け、戦うことができる。また戦闘フィールドも宇宙空間あり、市街地ありとバルキリーのそれぞれの形態をうまく活かす必要のある構成となっている。今回は最新版のサンプルロムを入手したので、画面を紹介しよう。



オープニングムービーは、大変凝った作りになっており、歌いまくるぞ







プレイ中はいつでも変形可能。バトロイド形態の動きは、表情豊かだ

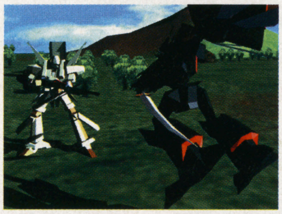
この美麗な戦闘シーンを見よ

シミュレーション

リアルロボット戦線

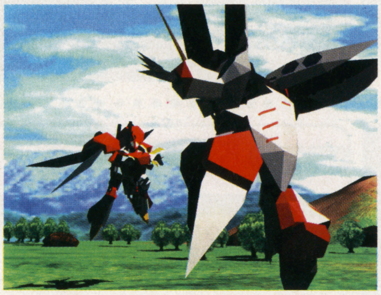
バンプレスト

PS 3月発売予定 6800円

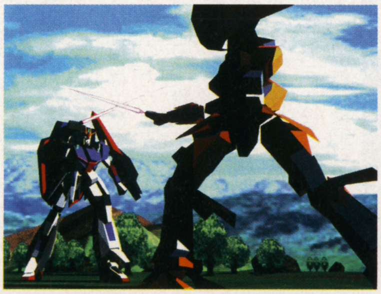


ロボットは、ガンダム、エルガイム、ザブングル、ダンバインなど各シリーズからの出演。ファンにはたまらないキャスティングだ

『リアルロボット戦線』は、今まで『バトル オブ……』という仮称でエントリーされていたタイトル。サンライズの人気ロボットが登場する、シミュレーションRPGだ。このたび、ポリゴンで表現される大迫力の戦闘シーンが手に入ったので、公開するぞ。ただし写真は、開発機材上で動いているもの。製品版で、どこまでこのクオリティが維持されるのか、期待されるところだ。



この写真は、ビルバイン対キュベレイ



こちらの写真は、Zガンダム対オージェ

兵器紹介画面が届いたぞ

シミュレーション

戦闘国家ー改ー IMPROVED

SCE

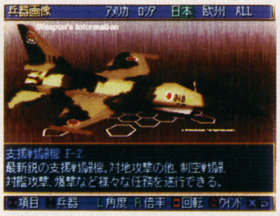
PS 今冬発売予定 価格未定

以前も紹介したこのゲーム。実在の現代兵器が登場する戦略シミュレーションであるわけだが、今回はその「現代兵器図鑑」の画面が到着した。前作の生産タイプ、アメリカ・ロシアに加え、日本とヨーロッパの兵器も使用することができるようになったので、ファンにはうれしいところだ。



日本の護衛艦こんごう。イージス戦闘システムを搭載しているため、艦隊防空任務に対し、高い能力を発揮することができる

日本のF−2。日米共同開発で問題となったFSXというのがこれだ。多様な目的に対応できるなかなか便利な戦闘機となっている





イスラエルの戦闘機クフィル。スイスでライセンス生産していたミラージュの図面を盗み出して開発された戦闘機といわれている

イスラエルの戦車メルカバ。砲塔の形状が独特で、近未来的なフォルムを見せている。火力、耐久力ともにかなり強力な戦車だ

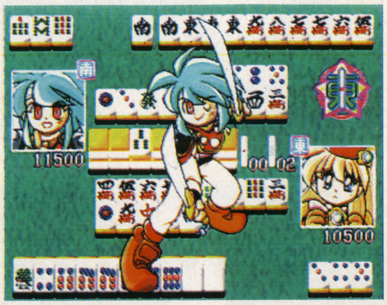


テーブル ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和

ナツメ

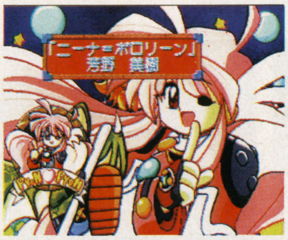
SS 12月20日発売予定 5800円

かわいい女の子たち6人が登場する、2人打ち麻雀ゲームが登場。ストーリーモードとフリー対戦が選べるぞ。勝利のときにキャラがしゃべるほか、「おまけ」でカラオケや原画集もあり、彼女たちの魅力がたっぷり満喫できるのだ。



6人の女の子のうちの1人を選んでゲームスタート。ストーリーモードでは、ほかの女の子たちと次々に戦っていくことになるぞ

おまけモードも充実、本編の麻雀以外でも充分楽しめるぞ

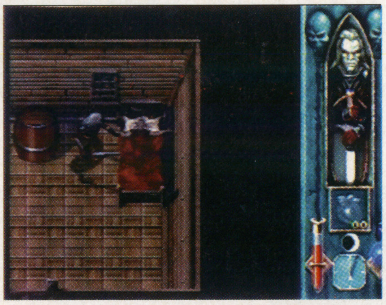


RPG レガシー・オブ・ケイン

BMGビクター

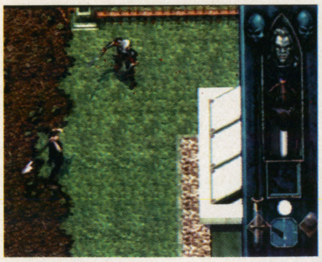
PS 来春発売予定 価格未定

「お姫様を助けるよりも、殺すようなダークなゲームを作ってみよう」というコンセプトで開発された異色RPG。主人公は吸血鬼で、人の生き血を吸うことでしか体力を回復できない。陽の光や水が苦手など、吸血鬼ならではの特徴を取り入れたシステムは独特。



安らかに眠る罪もなき村人。吸血鬼のケインが生きていくためには、その生き血が必要。殺された村人たちは幽霊になるぞ

吸血鬼はどこへ行っても嫌われもの



スポーツ ファンキーヘッドボクサーズ

吉本興業

SS 1月10日発売予定 5800円

このゲームは、アーケードで好評を博した3Dポリゴン対戦ボクシングゲームの移植。もともと、立方体の顔をしたボクサーたちが戦う、というコミカルなビジュアルが特徴だったこのゲームだが、今回の移植では、なんとナインティナインをはじめとした、多くの吉本興業の若手芸人たちがボクサーとして登場。その派手な登場パフォーマンスや愉快なリアクションは、更に爆笑の渦を沸き起こすこと必至。もちろん、純粋な格闘ゲームとしての作りもしっかりしているぞ。



吉本芸人たちが、立方体の顔になって総登場!! 誰を選ぶ？



試合中は、自分の操るボクサーの頭は半透明で表示されるぞ

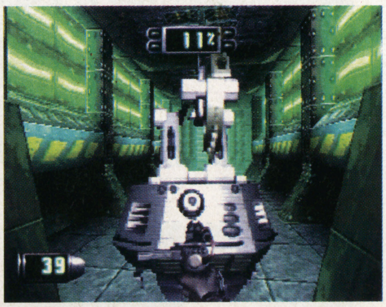
シューティング DISRUPTOR－ディスラプター－

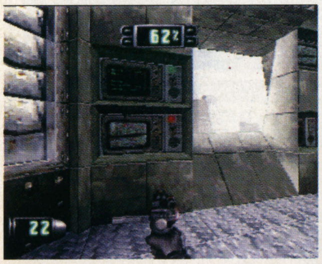
インタープレイ

PS 来春発売予定 5800円

このゲームは、3Dポリゴンで構成された空間を進みつつ、敵を倒していくシューティング。単に武器で敵を撃つだけではなく、「サイオニック・パワー」と呼ばれる特殊な超能力も使えるぞ。それらをうまく使い、ダメージを最小限に抑えて進んでいくのだ。

ドアを開けるとそのすぐ向こうに敵ロボットが待ち構えていた!! こんな緊迫した場面も少なくない。一瞬の油断が命取りだ





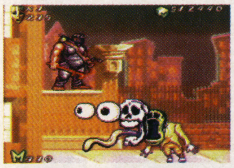
時には戦略を考えることも必要だ

アクション マスク

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

SFC 12月27日発売予定 9800円

CGを駆使した多くの視覚的ギャグが印象深かった映画「マスク」が、このたびゲームとして復活することになった。ゲームは、敵を倒しつつ進んでいき、ステージの最後にはボスと対決、という奇をてらわないアクション。だが、映画そのままのさまざまな変身ができ、主人公そのままの気分を味わうことが出来るぞ。サムワン、ストップミーって感じだ。



あの「マスク」がゲームで復活!!



こんなすごいマシンガンを使えるほかにも、トルネードに変身したり、ホルンで悪者をぶっ飛ばしたりと、映画そのままのアクションが

格闘アクション 水木しげるの妖怪戦鬼（仮称）

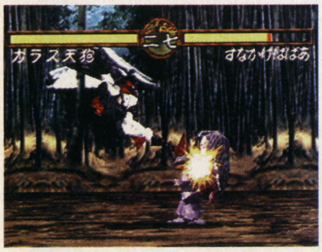
ケイエスエス

PS 3月発売予定 5800円

「ゲゲゲの鬼太郎」でおなじみの、水木しげるの描く妖怪たちが、3Dポリゴン格闘のキャラクタとして総登場。「鬼太郎」でおなじみの、「こなきじじい」や「すなかけばばあ」はもちろん、ほかにも雪ん子・カラス天狗・かっぱ・カマイタチなど、一癖も二癖もある妖怪たちが、画面狭しと大暴れするのだ。ゲームの目的は、日本妖怪を操り人々を襲わせている、謎の西洋妖怪を倒すこと。登場する妖怪たちの声は、宮村優子をはじめとする人気声優が担当しているぞ。



雪ん子の声は宮村優子が担当だ



「すなかけばばあ」も闘うぞ!!

パズル **ピキーニャ!**
アスキー
SFC 1月下旬発売 6800円

熱帯ペンギンパズル!

かわいいペンギンのピキーニャを6個くっつけて消していくパズルゲーム。このゲームではピキーニャだけではなく、横一列並べないと消えない氷も落ちてくるので、戦略性に富んでいるのだ。また、ゲームモードは対戦も含めて全部で9種類もあり、その中でも自分でステージを作って遊べる「ツクールモード」は超燃えるぞ。セーブもできるのでどんどん作ってガンガン遊べるのだ。



⇧1Pモードで遊べるゲームは全部で6種類。これだけの種類のゲームを楽しむことができるのだ。長く遊べるね



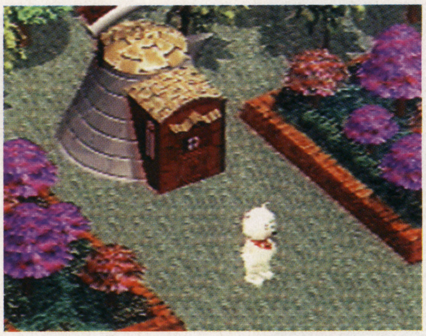
⇧白いブロックが氷。この氷を、連鎖を使って一気に消そう！

アドベンチャー **ファンズフォルム**
日本エムエムアイテクノロジー
SS 9月発売予定 価格未定

ポリゴン小熊のアドベンチャー

童話の世界を旅しているようなファンタスティック・アドベンチャー。プレイヤーは小熊となって、奇妙な世界を旅していく。キャラクタはすべてポリゴンで描かれて、フィールド上を冒険していく。またマルチエンディングなので、何度でも冒険の旅を楽しめるぞ。

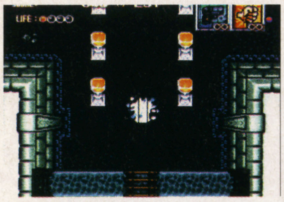

⇧おや？　下の方に見たこともない不思議な生物がいるぞ。この世界には、ほかにも変わった生物が住んでいるのだろうか？


⇨フルポリゴンのフィールド上を冒険していくのだ

RPG **ガンプル**
アスキー
SFC 1月下旬発売 8000円

のんびりムードのアクションRPG

これもアスキーのアクションRPG最新作。アメリカ西部にある「ストレンジ島」に隕石が落下。その後、怪事件が続発。そこで正義感あふれる主人公は事件解決に乗り出した…という物語だ。ゲームの雰囲気はほのぼのとしていて、のんびりとしたムードが漂っているぞ。主人公のアクションも、銃を撃ったり、ふせたり、おぼれたり…、とさまざま。しかもそれらの動作がとてもユニークで、見ているだけでも笑わせてくれるぞ。



⇧上の写真は主人公の特技である「ため撃ち」をしている場面。ほかにも旅の途中でいくつかの特技を教えてもらえるぞ。この特技を使って敵を倒していこう



⇧のどかなフィールドでの、楽しいアクション

RPG **ミランドラ**
アスキー
SFC 1月下旬発売 7800円

大魔道師の手から姫を救い出せ!

アスキーのアクションRPG最新作が登場する。主人公は、大魔道師シャイロックにさらわれた姫を助け出すためにミランドラ城最上階を目指すのだ。また、仲間になる個性豊かなキャラクタは戦士や魔法使いなど全部で11名。そして、このゲームのポイントは「ハート」システム。主人公のハートというステータスを他のキャラに分け与えることで、仲間にしたり復活させられるぞ。



⇧シャイロックによって魂を抜かれ、石像にされた仲間たち。ハートを分け与えて復活させ、敵を倒すために出発するのだ



⇧プリシラとの再会。だが、再びシャイロックに連れ去られてしまう

SHINCHAKU DATA

連続写真で公開!! 華麗に舞う武将たちの勇姿

三國無双

格闘アクション

光栄

PS 来春発売予定 5800円

「光栄」の「三國志」と言えば、多くのファンを持つ、歴史シミュレーションの名作シリーズ。だが、この「三國無双」はなんと、3Dポリゴンによる格闘アクションなのだ。三國志とは長い付き合いのある光栄であるが、格闘アクションというジャンルは同社にとって初の試みとなる。多少の懸念を抱いていた読者も多いかも知れないが、今回、開発中のロム上で武将たちがなめらかに動き回る様子を確認!! それは全くの杞憂に過ぎなかった。早速、連続写真で公開。



⬅典韋の強烈な一撃!! だがさすがは関羽、見事に防御している



⬆武将たちがポリゴンで蘇る!! モーションキャプチャーを採用しているため、その動きは実に多彩でなめらか



⬆周瑜と、夏候惇の戦い。このゲームの中の周瑜は、特に華麗な動きで舞うキャラの一人だ。背景は赤壁をイメージさせる場所だ

関羽の豪快な必殺技!!



➡青竜偃月刀を下から大きく振り回して敵を斬り上げ、間を置かず返して斬り降ろす。刀の軌跡が華麗で豪快

曹操の組み技が炸裂!!

⬇下は曹操の組み技の連続写真。まず、相手の胸ぐらをつかみ、そのまま相手の胸部を目掛け、倚天の剣を鋭く突き刺す。そのまま相手を地に投げ捨てるように倒すのだ。さすがは乱世の英雄、といった感じの技だ



スポット君、再び

スポット ゴーズトゥーハリウッド

アクション

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

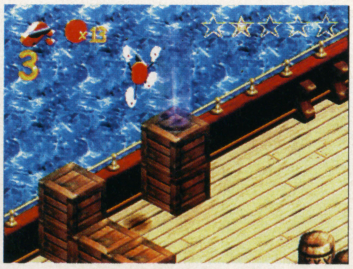
PS 1月10日発売予定 5800円

日本人では少しなじみが薄いかも知れないが、スポット君と言えば、アメリカでは知らぬものなどいない、清涼飲料水7UPの人気キャラクタである。このゲームは、そのスポット君を操って、ハリウッド映画の世界を冒険していくアクションゲームなのだ。そういう設定だけに、ステージ間などで流れるムービーは、映画的な演出が多く盛り込まれ、まさにハリウッドの超大作を彷彿とさせる(?)素晴らしさがあるぞ。



➡本ゲームの主人公、スポット君の近影。円盤状のボディにサングラスをかけた、とっても陽気なヤツだ

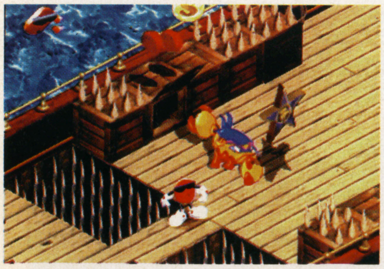
ゲームはクォータービューのアクション。スポット君の取れる基本アクションはジャンプとショット。斜めに動くので、若干慣れが必要だが、システム自体はとっつきやすいものだ。ゲーム内は海賊ワールド、大西部ワールドなどとバリエーションに富んでいるぞ。



⬆木箱の上に不思議な光が見える。思わず飛び込んでみるスポット君…

⬇突然、謎の小部屋にワープした。赤いコインのようなものはスポットドット。100個集めるとライフアップ





⬆行く手を阻むさまざまな敵や仕掛けが登場するぞ。負けるな、スポット君!!

RPG ハークス アドベンチャー

アクレイムジャパン

PS 3月発売予定 価格未定

SS 3月発売予定 価格未定

ギリシャ神話の世界をモチーフとしたアクションRPGが、この「ハークスアドベンチャー」だ。主人公は、こん棒が武器の力持ち「ヘラクレス」、弓をあつかう俊足の女戦士「アトランタ」、剣とスリングで戦う「ジェイソン」の3人の中から選べるのだ。



弓を構えるアトランタ。UFOもあるし、敵はどうやら宇宙人のようだ



地面が割れ、ヘラクレスの前に巨大な敵が…

アクション FAKE DOWN

システムサコム

SS 3月下旬発売予定 価格未定

『FAKE DOWN』は、「AKIRA」で有名な大友克洋が原画設定として携わっているアクションゲーム。プレイヤーは、人類の敵であるフェイカーを絶滅するために生みだされた主人公を操り、地上の平和を実現することが目的となる。最初はRPGとして企画されたゲームだけに、その世界観の奥行きはアクションゲームの域を越えているぞ。



ここはオペレーションルームか



敵と戦う主人公。敵を倒し、そのDNAを取り込むことで主人公は強くなる。主人公を強化させなければ、切り抜けられない状況もあるぞ

パズル クレオパトラフォーチュン

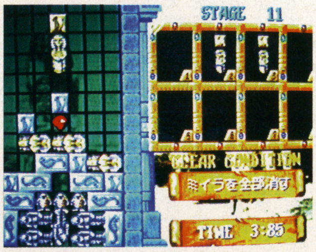
タイトー

SS 来春発売予定 価格未定

アーケードで稼働中の落ち物パズルゲーム『クレオパトラフォーチュン』が、はやくもサターンで遊べることになった。このゲームは、落ちてくる岩でミイラと宝石をいっしょに囲んだり、ミイラや岩を横一列に並べることで、それらを消していくのが目的だ。サターン版では「アーケード」モードに加え、サターン版オリジナルの「ミステリー」モードがあるぞ。しかもその「ミステリー」モードでは、オリジナルオープニングアニメーションを楽しむことができるのだ。



全消しでパトラ子のマル秘映像が…



「ミステリー」モードの一画面

アクション みどりのマキバオー

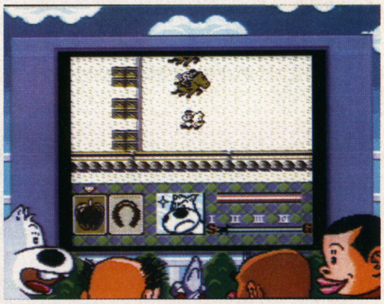
トミー

GB 12月20日発売予定 3900円

アニメで人気の「みどりのマキバオー」が、アクション競馬ゲームになった。レースには、カードの使用によりスピードやスタミナを伸ばせるといった、カードシステムを取り入れている。カスケードに勝利することが、最終目標だ。



函館山での猛特訓のシーン。ここでは60秒を切ることが目標だ



レースのスタート直後の場面。スタミナ配分を考えたムチさばきと、左下にあるカードを駆使してマキバオーを操り、勝利をめざすのだ

週刊 新着情報局 号外

●世界中でヒットした秀作アドベンチャー『MYST』。待望の第2弾『MYST2』がプレイステーションとサターンで発売されることが決定したぞ。前作では、プレイヤーは本の中にあるミストという島を舞台に冒険したが今作ではどうなるのか？ 詳しい内容はまだ未定だが続報に期待してくれ。発売はプレイステーションとサターン両機種ともサン電子（サンソフト）、発売日は来夏、価格は未定だ。

●数々のゴルフゲームをリリースしているT&Eソフトから、サターンで新しいゴルフゲームが発売される。タイトルは『ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes』。実在の「ワイアラエ・カントリー・クラブ」をはじめとして、実在と架空のコースが合わせて3コース、全部で54ホールが収録されているのだ。発売は97年2月、価格は6800円の予定。

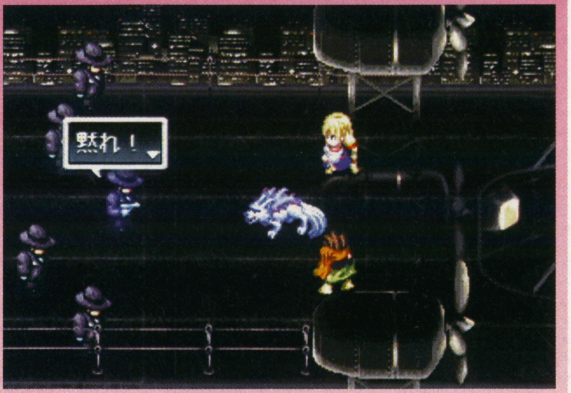
●イマジニアから2本、サターンの新作タイトルが発表された。1本目はアメコミのようなギャグ満点のストーリーが魅力のアドベンチャー『ウェルカムハウス』。2本目はピンボールを題材にした『プロピンボール』だ。発売日、価格は2本ともまだ未定だ。

●PCエンジンでヒットしたRPG『聖夜物語』がサターンで『ANEARTH FANTASY STORIES THE FIRST VOLUME』と名前を変えてメディアワークスから発売されることが決定したぞ。発売日は来春、価格はまだ未定だ。

●懐かしのゲーム&ウォッチのゲームが収録されているゲームボーイ用ソフト『ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウォッチコレクション）』。このソフトに収録されるゲームのタイトルが判明したのでさっそく公開するぞ。収録されるのは『マンホール』『ファイア』『オクトパス』『オイルパニック』の4種類。あまりの懐かしさに涙する人もいるのでは？ また、それぞれのゲームにオリジナルとは別に、グラフィックなどを現代風にアレンジした「いま」モードが用意されているので、昔とはまた違った感覚で懐かしいゲームを楽しむこともできるのだ。

SOFT SALES———30

ソフト売り上げTOP30 11/4～11/10



1 アークザラッドII

1➡

PS SCE／11月1日発売／5800円

発売2週目ながら13万本強の売り上げを記録、2位以下に影も踏ませずトップを防衛した。累計50万本突破ももはや時間の問題。

13万2300本
累計 43万5580本

2 ナムコミュージアムVOL.4

NEW

PS ナムコ／11月8日発売／5800円



サターンの新作勢を押え込んで2位を奪取。収録本数こそ6本から5本に減ったものの、1本のゲームの密度は上がっている感じだ。

5万6630本

3 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

NEW

SS SNK／11月8日発売／5800円（拡張RAMカートリッジ同梱8800円）



同じサターンの『リグロード2』の大不振もあり、サターン勢ではトップの成績で総合3位に食い込んだ。拡張RAM同梱版が好調だ。

3万0360本

順位	タイトル	機種・メーカー／発売日／価格	本数
4 NEW	リグロード　サーガ　2	SS セガ／11月8日発売／5800円	2万2060本
5 12↑	ポケットモンスター赤	GB 任天堂／2月27日発売／3980円	1万9330本 累計 41万6360本
6 14↑	ポケットモンスター緑	GB 任天堂／2月27日発売／3980円	1万8070本 累計 39万4910本
7 8↑	アークザラッド（PSザ・ベスト）	PS SCE／7月12日発売／2800円	1万8020本 累計 22万9360本
8 2↓	ルナ　シルバースターストーリー	SS 角川書店／ゲームアーツ／10月25日発売／6800円	1万7650本 累計 17万0890本
9 5↓	ピクロス2	GB 任天堂／10月19日発売／3000円	1万7150本 累計 8万5970本
10 3↓	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	PS コナミ／10月25日発売／5800円	1万5040本 累計 11万9960本

THIS WEEK REAL RANKING 今週のリアルランキング

業界最多！日本全国1300店舗のデータを分析、1週間の総実売本数を完全推定！

劇的な変貌をとげるゲーム業界。その流れを的確に捕らえていくため、当コーナーもさらにパワーアップ！　これまでは当該週の全国推定実売本数のみを表示していたが、今号からタイトルごとに発売日からの累計実売本数も表示。また「DATA DYNAMITE」では、10月の月間累計ランキングを公開する。

苦戦の続くサターンの新作ソフト勢を尻目に まだまだ続く『アークザラッドII』の快進撃

そろそろ年末の大作ラッシュの足音が聞こえてくる季節。今週もいくつか有力タイトルがランクインしたが、結局『アークII』が13万本強の売り上げで不動のトップ。2～4位の新作が束になってもかなわない状態だ。『アークII』自体のデキの良さも好成績の一因だろうが、この圧倒的な勢いを見ると、市場における大作RPGの強さをまざまざと感じる。またソフトの売り上げのみならず、ベスト版の『アークI』、メモリーカード、本体の売り上げを伸ばしている点も特筆すべきだろう。

1作ごとに安定度を増す『ナムコミュージアム』

2位は『ナムコミュージアム』。5万本強の売り上げで、新作勢ではトップとなった。定期的なリリースを守りつつ、回を重ねるごとに移植度、ラインナップともに充実しており、もはやプレイステーションの定番といえよう。ハード購入者が同時購入することも多いが、内容的に発売直後に買う意味が少ないタイトルであることから、今後もじりじりと売り上げを伸ばしそうだ。

『リグロードサーガ2』意外なほどの大不振

サターン黎明期、当時では画期的なフルポリゴンのシミュレーションRPGとして好評を博した『リグロードサーガ』。だが、その続編『2』は発売週で2万本強と予想外の不振。同じ続編ものである『アークII』が大ブレイクしているだけに、よけい落ち込みが目立っている。逆にサターン版『斬紅郎』は拡張RAM同梱の限定版が好調で、後発ながら3万本強とまずまずの成績。サターン勢ではトップとなった。

『COOL BOARDERS』に見るPSとSSの違い

プレイステーションとサターンの比較で面白いのが、22位の『COOL～』。同日発売のサターン『バイパーズ』が発売直後に爆発的に売れ、比較的早期にランク落ちしたのに対し、こちらは今もってじりじりと売れ続けている。このあたりに、ソニーとセガの戦略の違いが見える。

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 11/4～11/10

PS

順位	タイトル	本数
1	アークザラッドII	13万2300本
2	ナムコミュージアムVOL.4	5万6630本
3	アークザラッド(PSザ・ベスト)	1万8020本
4	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～	1万5040本
5	WIPEOUT XL	1万4980本
6	オウバードフォース	1万4010本
7	スターグラディエイター	1万2060本
8	The Tower BONUS edition	1万0210本
9	ギャロップレーサー	9410本
10	フィッシュアイズ	8560本

新作2本がランクインしているものの、1位『アークII』が本数を落としているだけに、全体的にはやや停滞気味のランキング。5位に入った新作『WIPEOUT』は注目度こそ低いが、前作同様高い完成度を誇る。知る人ぞ知る良作。洋ゲーへの偏見がなければ、もう少し伸びそうだが。

SS

順位	タイトル	本数
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3万0360本
2	リグロード サーガ 2	2万2060本
3	ルナ シルバースターストーリー	1万7650本
4	伝説のオウガバトル	1万0080本
5	サクラ大戦	8310本
6	ラングリッサーIII	7220本
7	ストリートファイターZERO2	6580本
8	セクシーパロディウス	5410本
9	マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～	4470本
10	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	4020本

今週ランクインの新作2本が1、2位を占めたが、どちらも売り上げ的にはいまひとつ。先週同様、全体的に勢いがない。市場の期待が高い、11月22日の『バーチャコップ2』、29日の『バーチャロン』がどれだけ伸びるかで、年末商戦の成否も決まってしまいそうだ。

N64&SFC

順位	タイトル	本数
1	マーヴェラス ～もうひとつの宝島～	5050本
2	ウェーブレース64	4830本
3	スーパードンキーコング2	3610本
4	スーパーマリオ64	3320本
5	タワードリーム	3300本
6	スーパーボンバーマン4	2540本
7	星のカービィ スーパーデラックス	2430本
8	Parlor! Mini	2300本
9	実況パワフルプロ野球 '96開幕版	2260本
10	Parlor! Mini3	2130本

新規タイトルがなく、相変わらず変わり映えのしないランキングだが、その中で『マーヴェラス』が先週とほとんど変わらない売り上げを維持してトップを確保。じりじりと浸透している。発売当初は『マーヴェラス』の上をいっていた『タワードリーム』は5位に後退した。

11～30位

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/発売日/価格	本数	累計
11	NEW	WIPEOUT XL	PS	SCE (SCEI)／11月8日発売／5800円	1万4980本	
12	7↓	オウバードフォース	PS	バンダイ／10月25日発売／6800円	1万4010本	9万2940本
13	6↓	スターグラディエイター	PS	カプコン／10月25日発売／5800円	1万2050本	9万6970本
14	11↓	The Tower BONUS edition	PS	オープンブックキューゼロゼロサン／11月1日発売／6800円	1万0210本	2万3620本
15	4↓	伝説のオウガバトル	SS	リバーヒルソフト／11月1日発売／5800円	1万0080本	3万5210本
16	10↓	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	NG-CD	SNK／10月25日発売／8800円	9930本	5万7440本
17	13↓	ヨッシーのパネポン	GB	任天堂／10月26日発売／3000円	9500本	3万5500本
18	18→	ギャロップレーサー	PS	テクモ／9月27日発売／5800円	9410本	9万8080本
19	20↑	フィッシュアイズ	PS	ビクター インタラクティブ ソフトウェア (パック イン ソフト)／10月10日発売／5800円	8560本	7万8860本
20	21↑	BIO HAZARD	PS	カプコン／3月22日発売／5800円	8320本	88万0630本
21	17↓	サクラ大戦	SS	セガ／9月27日発売／6800円 (限定版8800円)	8310本	33万9960本
22	9↓	女神異聞録 PERSONA	PS	アトラス／9月20日発売／6800円	7370本	38万9940本
22	23↑	COOL BOARDERS	PS	ウェップシステム／8月30日発売／5800円	7370本	18万0110本
24	15↓	ラングリッサーIII	SS	日本コンピューターシステム (メサイヤ)／10月18日発売／5800円 (初回限定版6200円)	7220本	13万6370本
25	26↑	ストリートファイターZERO2	SS	カプコン／9月14日発売／5800円	6580本	30万4300本
26	NEW	TECMO SUPER BOWL	PS	テクモ／11月8日発売／6800円	5970本	
27	－↑	ストリートファイターZERO2	PS	カプコン／8月9日発売／5800円	5830本	49万5670本
28	19↓	セクシーパロディウス	PS	コナミ／11月1日発売／4800円	5740本	1万4540本
29	25↓	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ／7月26日発売／5800円	5680本	36万6530本
30	16↓	セクシーパロディウス	SS	コナミ／11月1日発売／4800円	5410本	1万5750本

※このランキングは以下の各社のご協力により、全国1300店舗の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。なお、推定実売本数は実際の本数と上下5%程度の誤差が生じることがあります。ご了承ください。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部・カメレオンクラブ・TVパニック・ドキドキ冒険島・ブルート・わんぱくこぞう・メディアクリエイト

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　11／8発売号アンケート集計

本誌11／8発売号での買いたいソフトベスト20

REAL RANKING

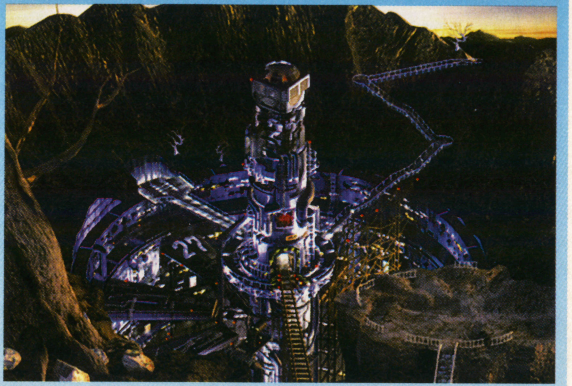
大盤石の上位陣 12月までこのままか

先週から、ポイント表示がパーセント表示になって戸惑った人もいたかもしれないが、これは編集部に来た全はがきを集計して、そのソフトを買いたい人の割合を出したものだ。たとえば、『F.F.Ⅶ』が33%とあれば、33%の読者が『F.F.Ⅶ』を購入したいと思っている、ということになる。

それはさておき、ランキングの方はやっぱり上位陣は変わらず。だが、下の方はいくらか変動があったようだ。9位に上がってきた『ワイルドアームズ』は、アクションゲームさながらの、ポリゴンを駆使した戦闘シーンが迫力のRPGだ。『アークⅡ』に迫るヒット作となるか？　圏外からは、14位に『ソウルエッジ』、18位に『るろうに剣心』などのプレイステーションの剣術格闘ゲームがランクインした。

ところでサターン、ニンテンドウ64だが、ランクインするゲームが固まってきている傾向にある。これから年末に向けて、もう少し多くの、読者をひきつけるゲームが出てきてほしいものだ。

1 ファイナルファンタジーⅦ



PS　スクウェア／1月31日発売予定／6800円

なにかと注目を集めるこのゲーム。気になるのは、コンビニでも販売されること。馴染みのゲームショップで買うか、便利なコンビニか、迷うところだ。

1➡　33%

2 ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…

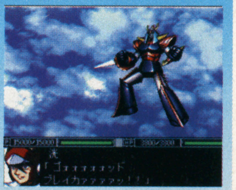


SFC　エニックス／12月6日発売予定／8700円

スーパーファミコンになって、グラフィックの向上は言うまでもないが、特に戦闘シーンのグレードアップに注目したい。前作まではモンスターが攻撃するときも、画面が揺れるだけだったのが、今回はその攻撃方法に合わせたアクションがつくようになったのだ。

2➡　28%

3 新スーパーロボット大戦



PS　バンプレスト／12月13日発売予定／6800円

このシリーズでは、昔馴染みのヒーローだけではなく、オリジナルキャラクタも楽しみなところ。今回、地球防衛軍SRXチームとして登場する新キャラクタは、熱血漢のリュウセイ、クールな天才ライディース、リーダーの美人パイロットのアヤの3人だ。

3➡　16%

4 マリオカート64

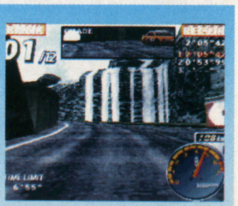


N64　任天堂／12月14日発売予定／9800円

『マリオカート』といえば、やっぱり対戦。でも、コントローラを1個しか持っていないよ～という人も、大丈夫。このソフトには、何とツートンカラーのコントローラが同梱されるのだ。それで価格が9800円とは、とってもお買い得だね。

4➡　15%

5 レイジレーサー



PS　ナムコ／12月3日発売予定／5800円

毎年12月3日に発売されるこのシリーズも、すっかりプレイステーションを代表するレースゲームとして定着した。3作目の今回は賞金をためてグレードアップを目指すグランプリモードが追加された。自分だけのこだわりを持ったオリジナルカーが作れるのだ。

8⬆　14%

順位	前回	タイトル	機種	メーカー／発売日／価格	%
6	6➡	サガ　フロンティア	PS	スクウェア／3月発売予定／価格未定	12%
7	12⬆	テイルズ　オブ　デスティニー	PS	ナムコ／97年発売予定／価格未定	8%
8	10⬆	BIO HAZARD 2	PS	カプコン／3月発売予定／価格未定	7%
9	14⬆	金田一少年の事件簿　～悲報島新たなる惨劇～	PS	講談社／11月29日発売予定／5800円	6%
9	17⬆	ワイルド　アームズ	PS	SCE／12月20日発売予定／5800円	6%
9	11⬆	ファイナルファンタジータクティクス	PS	スクウェア／来春発売予定／価格未定	6%
9	12⬆	エネミー・ゼロ	SS	ワープ／12月13日発売予定／6800円	6%
13	14⬆	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ　蒼を受け継ぐもの	SS	バンダイ／12月6日発売予定／4800円	5%
13	6⬇	天外魔境　第四の黙示録	SS	ハドソン／1月14日発売予定／6800円	5%
13	–⬆	ソウルエッジ	PS	ナムコ／12月20日発売予定／5800円	5%
13	14⬆	下級生	SS	エルフ／発売日未定／価格未定	5%
17	–⬆	るろうに剣心　～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～	PS	SCE／11月29日発売予定／5800円	4%
17	–⬆	トゥルー・ラブストーリー	PS	アスキー／12月13日発売予定／5800円	4%
17	9⬇	電脳戦機バーチャロン	SS	セガ／11月29日発売予定／5800円	4%
17	–⬆	ポケットモンスター2	GB	任天堂／発売日未定／3000円	4%

　※このデータは、本誌11／8発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表したものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

11/8発売号 アンケート速報

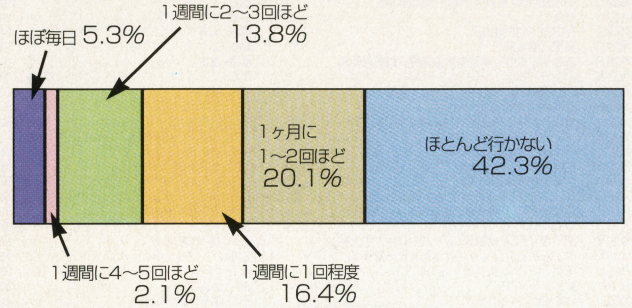
家庭用ゲーム機のユーザーはゲーセンにどれほど行ってる?

アンケートでの意識調査速報をお届けするこのコーナー。今週は「あなたはゲームセンターにどれくらい行きますか?」だ。

32ビット機の登場により、家庭用ゲーム機と業務用との垣根は一気に低くなった。そんな中で、今家庭用ユーザーとゲームセンターとの関わりはどうなっているのだろうか。

さてその結果だが、意外にも半数近くの人が「ほとんど行かない」と答えており、また頻繁に通う人ほど少数であるという結果になった。本誌の読者層がライトユーザー寄りということも考えられるが、これだけはっきりとした結果がでるということは、やはり全体的にライトユーザーが増えているといえるのではないか。またアーケードのタイトルがほぼ確実に移植されるという事実も、ゲームセンターに行く動機を弱くしているのかもしれない。

Q. あなたはアミューズメントパーク(ゲームセンター)に行くことがどれくらいありますか。次の6つのなかから選んでください。



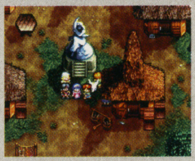
DATA DYNAMITE!

今週の「DATA DYNAMITE!」は、10月のソフト累計売り上げTOP20だ。なお、データの集計は月曜~日曜の1週間単位でおこなっているため、10月分の累計データは9/30~10/27のデータになるぞ。

さてそのランキングだが、10月最終週発売の『ルナ』が、発売週だけの売り上げでトップ。11/1発売の『アークII』が発売週だけで30万本出したことを考えると、いかに10月の市場が低調だったかが分かる。光るのは『フィッシュ』の健闘か。

10月のソフト累計売り上げTOP10 9/30~10/27

1 ルナ シルバースターストーリー(SS)



角川書店/ゲームアーツ/10月25日発売/6800円

発売週の売り上げだけで月間トップを奪取。発売前は市場の期待もさほど高くなかったのだが、予想外の好成績だった。いい意味でサターンらしからぬライトユーザー向けの内容が、広く受け入れられたようだ。

12万1480本

2 ラングリッサーIII(SS)



日本コンピューターシステム(メサイヤ)/10月18日発売/5800円(初回限定版6200円)

ヒットしたメガドライブ版『II』、スーパーファミコン版『デア・ラングリッサー』の続編。『ルナ』に先駆けて発売されたものの、購買層がマニア層に傾きすぎたせいか、売り上げ的にはやや伸びを欠いた。

11万7930本

3 サクラ大戦(SS)



セガ/9月27日発売/6800円

9月の発売後も、10月第1週にトップを取るなどコンスタントに売り上げを重ね、10月累計でも3位に食い込んだ。新デザインのポスターがもらえる新たな販促キャンペーンがあるので、もうひと伸びするかもしれない。

10万3910本

順位	タイトル	メーカー/発売日/価格	本数
4	女神異聞録 PERSONA(PS)	アトラス/9月20日発売/6800円	10万0690本
5	サイキックフォース(PS)	タイトー/10月4日発売/5800円	7万9290本
6	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~(PS)	コナミ/10月25日発売/5800円	7万6070本
7	スターグラディエイター(PS)	カプコン/10月25日発売/5800円	6万3830本
8	フィッシュアイズ(PS)	ビクター インタラクティブ ソフトウェア(パック イン ソフト)/10月10日発売/5800円	6万1770本
9	COOL BOARDERS(PS)	ウェップシステム/8月30日発売/6800円	5万9730本
10	オウバードフォース(PS)	バンダイ/10月25日発売/6800円	5万8820本

店長のホンネ

わんぱくこぞう瑞江店 鈴木 卓さん



さあ年末商戦! まだまだいけるぞスーパーファミコン

【ソフトの売れ行き】当店で今一番売れているのは、前々週発売の『アークII』。それに比べて新作は今一つで、『ナムコミュージアム』は入荷分の半分以下、『リグロードサーガ2』はほとんど動きなしという感じですね。『サムライスピリッツ』もイマイチだったんですが、もともと当店は格闘ものがあまりよくなくて…。そのかわり他店に比べてレースゲームはよく出るんですよ。なぜかはよく分からないんですが、この辺はちょっと田舎なので走り屋さんが多いからですかねぇ(笑)。

【店長よもやま話】いろいろ言われていますが、年末商戦はスーパーファミコンの『ドラクエIII』と『ドンキーコング3』がかなり売れるんじゃないでしょうか。本部でのアンケートでも、小中学生だとプレステは持っていなくても、スーファミはほとんどの人が持っていますから。特に当店は小学生のお客様が多いですし、中古スーパーファミコンの回転もいいんですよ。年末はこの2タイトルに特に力を入れるつもりです。



※10月のソフト累計売り上げTOP10は、ソフト売り上げTOP30の9/30~10/27のデータを累計したものです。
※わんぱくこぞう瑞江店:東京都江戸川区瑞江2-3-2 フロンティアビル2F/TEL(03)3677-0829/営業時間=(平日)11:00~22:00、(土日祝日)10:00~22:00(年中無休)

'96 11/22

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.Game¥Gear.PC-FX.Neo¥Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

12月下旬	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0094
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦　限定版プラモ付き	SLG	バンダイ	6800円	0095
12月下旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0096
12月下旬	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0097
12月未定	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0098
12月未定	マイティヒット～Mighty Hits～	STG	アルトロン	5800円	0099
12月未定	NHL FACE OFF	SPT	SCE（SCEI）	未定	0100
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克己～	ACT	サン電子（サンソフト）	6300円	0101
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ 限定版	ACT	サン電子（サンソフト）	6800円	0102
12月未定	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0103
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0104
12月未定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0105
12月未定	ロジック麻雀 創龍	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0106
12月未定	魔法少女プリティサミーPart 1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0107
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0108
12月未定	Go II Professional 対局囲碁	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0109
12月未定	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0110
96年未定	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0111
96年未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0112
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー	ADV	アスミック	6800円	0113
1月10日	シティーブラボー！～City Bravo！～	SLG	アルトロン	6800円	0114
1月10日	同級生麻雀	TBL	アローマ（ユーメディア）	6800円	0115
1月10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0116
1月10日	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0117
1月10日	サンプラス エクストリームテニス	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0118
1月10日	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0119
1月10日	RacinGroovy	SPT	サミー工業	5800円	0120
1月10日	ゲームの達人2	TBL	サン電子（サンソフト）	8900円	0121
1月10日	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0122
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0123
1月10日	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0124
1月10日	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0125
1月17日	CIVIZARD　魔術の系譜	SLG	アスミック	5800円	0126
1月17日	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0127
1月17日	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0128
1月17日	HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！～	PZL	メディアワークス	5800円	0129
1月24日	Metaphlist～μ.χ.2297～	STG	A.D.M.	6300円	0130
1月24日	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0131
1月31日	I．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0132
1月31日	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0133
1月31日	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	6800円	0134
1月31日	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0135
1月31日	プロロジック麻雀　牌神	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0136
1月下旬	LOVE GAME'S わいわいテニス	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0137
1月下旬	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0138
1月未定	アイアンマン/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0139
1月未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0140
1月未定	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0141
1月未定	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0142
1月未定	トリプルプレイベースボール	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0143
1月未定	公開されなかった手記	ADV	オンデマンド	未定	0144
1月未定	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	未定	0145
1月未定	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0146
1月未定	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	J・ウイング	6800円	0147
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0148
1月未定	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0149
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎（仮称）	ADV	バンダイ	6800円	0150
1月未定	同級生2 EXTRA　BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0151
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0152
1月未定	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0153
1月未定	スターウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0154
1月未定	ProofClub　プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0155
2月7日	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0156
2月上旬	デストラクションダービー2　DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	未定	0157
2月14日	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0158
2月14日	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0159
2月中旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0160
2月中旬	激烈パチンカーズ	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0161
2月28日	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0162
2月28日	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0163
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0164
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0165
2月未定	SPACE JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0166
2月未定	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0167
2月未定	AZITOーアジトー	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0168
2月未定	宝魔ハンターライム with ペイントメーカー	ETC	アスミック	4900円	0169
2月未定	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0170
2月未定	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0171
2月未定	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0172
2月未定	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0173
2月未定	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	ADV	SME	7800円	0174
2月未定	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0175
2月未定	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0176
2月未定	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0177
2月未定	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	6800円	0178
2月未定	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0179
2月未定	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	J・ウイング	8900円	0180
2月未定	THE MASTERS FIGHTER	格闘	シネマサプライ	5800円	0181
2月未定	忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0182
2月未定	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	0183
2月未定	えこのKIDS	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0184
2月未定	ファーランドストーリー(仮称)	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0185
2月未定	TILK～青い海からきた少女	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0186
2月未定	ユニバーサル公式ガイドVOl.1	TBL	日本シスコン	6800円	0187

プレイステーション

11月22日	ぐっすんぱらだいす	ACT	アイレム	5800円	0001
11月22日	ボイスパラダイス エクセラ	ADV	アスク講談社	6800円	0002
11月22日	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A	STG	アスミック	2800円	0003
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0004
11月22日	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家　エアランドバトル	SLG	SCE	2800円	0005
11月22日	Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97	SPT	コナミ	5800円	0006
11月22日	コブラ・ザ・シューティング	STG	タカラ	5800円	0007
11月22日	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝	SPT	トミー	2800円	0008
11月22日	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ADV	ナグザット	6800円	0009
11月22日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0010
11月22日	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	2800円	0011
11月22日	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0012
11月22日	エターナルメロディ	ADV	メディアワークス	5800円	0013
11月29日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	SLG	イマジニア	13800円	0014
11月29日	TFX	SLG	イマジニア	7800円	0015
11月29日	PANZER GENERAL	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0016
11月29日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0017
11月29日	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚～維新激闘編	格闘	SCE	5800円	0018
11月29日	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	2800円	0019
11月29日	DESERTED ISLAND	ADV	KSS	5800円	0020
11月29日	麻雀大会II Special	TBL	光栄	6800円	0021
11月29日	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～	ADV	講談社	5800円	0022
11月29日	(PS・ザ・ベスト)幻想水滸伝	RPG	コナミ	オープン価格	0023
11月29日	NBAパワーダンカーズ2	SPT	コナミ	5800円	0024
11月29日	AIRGRAVE	STG	サントス	5800円	0025
11月29日	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0026
11月29日	スーパーフットボールチャンプ	SPT	タイトー	5800円	0027
11月29日	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	データイースト	5800円	0028
11月29日	V-Tennis2	SPT	トンキンハウス	5800円	0029
11月29日	(PS・ザ・ベスト)第4次スーパーロボット大戦Ｓ	SLG	バンプレスト	2800円	0030
11月29日	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー	STG	バンプレスト	5800円	0031
11月29日	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	2800円	0032
12月3日	レイジレーサー	SPT	ナムコ	5800円	0033
12月6日	ToPoLo	ETC	アートディンク	5800円	0034
12月6日	エクストラブライト	STG	アスキー	5800円	0035
12月6日	ガボール・スクリーン	ETC	アンティノスレコード	3200円	0036
12月6日	クラッシュ・バンディクー	ACT	SCE	4800円	0037
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ハーミィホッパーヘッド	ACT	SCE	2800円	0038
12月6日	DEPTH	ETC	SCE	4800円	0039
12月6日	パラッパラッパー	ACT	SCE	4800円	0040
12月6日	スーパーパズルファイターIIＸ	PZL	カプコン	5800円	0041
12月6日	ファーストクイーンIV	SLG	呉ソフトウェア（呉ソフトウェア工房）	5800円	0042
12月6日	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0043
12月6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2～LOVE　LOVE　ハニー争奪戦～	ACT	コトブキシステム（ケムコ）	5800円	0044
12月6日	ステークスウィナー GI完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0045
12月6日	Jewels of the Oracleオラクルの宝石	PZL	サン電子（サンソフト）	5980円	0046
12月6日	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5800円	0047
12月6日	らんま1/2バトル・ルネッサンス	格闘	小学館プロダクション	6800円	0048
12月6日	(PS・ザ・ベスト)チョロQ ver.1.02	SPT	タカラ	2800円	0049
12月6日	DX億万長者ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0050
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ドラゴンボールＺ アルティメットバトル22	格闘	バンダイ	2800円	0051
12月6日	ブルーフォレスト物語～風の封印～	RPG	ライトスタッフ	5800円	0052
12月13日	トゥルー・ラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0053
12月13日	ヘヴンズゲート	格闘	アトラス	5800円	0054
12月13日	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0055
12月13日	Foumula 1	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0056
12月13日	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0057
12月13日	ダイ・ハード トリロジー	ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0058
12月13日	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0059
12月13日	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0060
12月13日	ペブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0061
12月13日	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0062
12月13日	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0063
12月13日	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0064
12月13日	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	5800円	0065
12月13日	DARIUS 外伝	STG	ベック	5800円	0066
12月17日	ロックマン8　メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0067
12月20日	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0068
12月20日	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0069
12月20日	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0070
12月20日	ワイルド　アームズ	RPG	SCE	5800円	0071
12月20日	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	5800円	0072
12月20日	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0073
12月20日	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0074
12月20日	ライトニングレジェンド	格闘	コナミ	5800円	0075
12月20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0076
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0077
12月20日	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0078
12月20日	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	SPT	トミー	5800円	0079
12月20日	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0080
12月20日	ソウルエッジ 限定ボックス	格闘	ナムコ	9800円	0081
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0082
12月20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMTLITE	格闘	バンダイ	19800円	0083
12月20日	スター・ウォーズ　レベルアサルト2	STG	BPS	5800円	0084
12月20日	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0085
12月中旬	ガイアシード	STG	テクノソレイユ	5800円	0086
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	未定	0087
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0088
12月27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0089
12月27日	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0090
12月27日	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0091
12月27日	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0092
12月27日	闘神伝3	格闘	タカラ	未定	0093

＜カレンダーの見方＞赤字は発売日が変更されたもの、青字は初登場のものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

来春	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0304
来春	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0305
来春	ARMORED CORE（仮称）	SLG	フロムソフトウェア	5800円	0306
来春	SHADOW TOWER（仮称）	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0307
来春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0308
来春	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD	STG	マイクロネット	未定	0309
来春	メルト〜フューチャリングエディ BY アイアンメイデン〜	STG	マップジャパン	未定	0310
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0311
来春	ゼロヨンチャンプ Doozy-J	SPT	メディアリング	未定	0312
来春	RUN ABOUT “ランナバウト”	SPT	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0313
来春	聖刻1092　操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0314
6月未定	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0315
来夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0316
来夏	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0317
来夏	MYST2	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0318
来夏	爆走兄弟レッツ&ゴー　燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0319
来夏	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0320
来夏	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGビクター	未定	0321
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0322
来秋	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0323
97年未定	超人学園ゴーカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0324
97年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	未定	0325
97年未定	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	未定	0326
97年未定	リンダキューブ	RPG	SCE	未定	0327
97年未定	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0328
97年未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0329
97年未定	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0330
97年未定	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	RPG	コナミ	未定	0331
97年未定	メタルギア　ソリッド	ACT	コナミ	未定	0332
97年未定	ホームドクター	ETC	サクセス	未定	0333
97年未定	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0334
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0335
97年未定	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0336
97年未定	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0337
97年未定	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0338
97年未定	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0339
97年未定	ナムコミュージアムVOL．5	ETC	ナムコ	未定	0340
97年未定	テイルズ　オブ　デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0341
97年未定	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0342
97年未定	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0343
97年未定	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	未定	0344
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0345
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0346
発売日未定	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0347
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0348
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0349
発売日未定	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0350
発売日未定	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0351
発売日未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0352
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0353
発売日未定	オメガブースト	STG	SCE	未定	0354
発売日未定	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0355
発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0356
発売日未定	ワンダラーズショック　〜1950　アメリカンドリームズ〜	TBL	SCE	未定	0357
発売日未定	GREAT PEAK〜蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0358
発売日未定	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0359
発売日未定	APACHE（仮称）	SLG	ガスト	未定	0360
発売日未定	ロックマンバトル＆チェイス	SPT	カプコン	未定	0361
発売日未定	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0362
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0363
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0364
発売日未定	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0365
発売日未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0366
発売日未定	QUANTUM　GATE〜悪夢の序章〜	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0367
発売日未定	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0368
発売日未定	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0369
発売日未定	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0370
発売日未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0371
発売日未定	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0372
発売日未定	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0373
発売日未定	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0374
発売日未定	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0375
発売日未定	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0376
発売日未定	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0377
発売日未定	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0378
発売日未定	MKトリロジー	格闘	ソフトバンク	未定	0379
発売日未定	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0380
発売日未定	RAMA(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0381
発売日未定	聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜	RPG	タカラ	5800円	0382
発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0383
発売日未定	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0384
発売日未定	Cat The Ripper 〜13人目の探偵士〜	ADV	トンキンハウス	5800円	0385
発売日未定	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0386
発売日未定	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0387
発売日未定	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	未定	0388
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0389
発売日未定	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0390
発売日未定	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0391
発売日未定	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0392
発売日未定	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0393
発売日未定	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0394
発売日未定	地獄先生ぬーべー（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0395
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0396
発売日未定	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0397
発売日未定	Max Racer	SPT	PD	未定	0398
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0399
発売日未定	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0400
発売日未定	オーガリアンー亜人伝ー(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0401
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0402
発売日未定	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0403
発売日未定	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0404
発売日未定	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0405
発売日未定	甲子園V(仮称)	SPT	魔法	未定	0406
発売日未定	さるかにハムぞう（仮称）	PZL	メディアワークス	未定	0407
発売日未定	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0408
	セガサターン				
11月22日	アイアンマン／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0409
11月22日	NFLクォーターバッククラブ’97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0410
11月22日	戦国ブレード	STG	アトラス	6800円	0411
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0412
11月22日	カオス コントロール リミックス	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	4800円	0413
11月22日	セガサターン用ワープロセット	ETC	光栄	29800円	0414
11月22日	バーチャコップ2	STG	セガ	5800円	0415
11月22日	ハイパーデュエル	STG	テクノソフト	5800円	0416
11月22日	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	ACT	日本クリエイト	5800円	0417
11月22日	月下の棋士〜王竜戦〜	TBL	バンプレスト	5800円	0418

2月未定	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0188
2月未定	HASHIRIYA　狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0189
2月未定	Nage Libre(ナージュリーブル)　〜螺旋の相剋〜	SLG	バリエ	未定	0190
2月未定	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0191
2月未定	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0192
2月未定	THE GREAT BATTLE VI	ACT	バンプレスト	5800円	0193
2月未定	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0194
2月未定	オリンピア・山佐　バーチャパチスロII〜実践！美少女攻略法〜	ETC	マップジャパン	5800円	0195
2月未定	ボディバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	ACT	メディアクエスト	5800円	0196
2月未定	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0197
2月未定	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0198
2月未定	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0199
2月未定	フェーダ2〜ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン〜	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0200
今冬	戦闘国家 —改—IMPROVED	SLG	SCE	未定	0201
今冬	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章〜	SLG	SCE	未定	0202
今冬	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0203
今冬	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0204
今冬	MLB Pennant Race(仮称)	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0205
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0206
今冬	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0207
今冬	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった〜の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0208
今冬	DEEP SEA ADVENTURE〜海底宮パンタラッサの謎〜	SLG	タカラ	6800円	0209
今冬	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0210
3月7日	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	未定	0211
3月14日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0212
3月14日	バトル・バグス Battle Bugs	SLG	バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場）	5800円	0213
3月中旬	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0214
3月21日	STRESSLESS LESSON（レスレス）	PZL	マックス　ファイブ	4980円	0215
3月下旬	ぼのぼーど	TBL	アミューズ	未定	0216
3月下旬	BOYS　BE...	SLG	講談社	5800円	0217
3月未定	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0218
3月未定	浪速の商人	ETC	SME	5800円	0219
3月未定	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0220
3月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0221
3月未定	クォヴァディス〜イベルカーツ戦役〜	SLG	グラムス	未定	0222
3月未定	水木しげるの妖怪戦鬼（仮称）	格闘	KSS	5800円	0223
3月未定	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0224
3月未定	サガ　フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0225
3月未定	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0226
3月未定	LUCIFERD(ルシファード)〜世紀末への挑戦〜	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0227
3月未定	SDガンダムGCENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0228
3月未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0229
3月未定	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0230
3月未定	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0231
3月未定	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0232
3月未定	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0233
3月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0234
3月未定	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	SLG	リバーヒルソフト	未定	0235
4月4日	ファイロ＆クロード	STG	BMGビクター	未定	0236
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0237
4月未定	秘・宝・王〜もうお前とは口きかん!!〜	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800円	0238
4月未定	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0239
4月未定	TRASH IN HOLY FIELD	RPG	ドリームキューブ	未定	0240
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0241
来春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0242
来春	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0243
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0244
来春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0245
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0246
来春	ボイスファンタジア	ADV	アクス講談社	未定	0247
来春	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0248
来春	ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0249
来春	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0250
来春	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0251
来春	G・O・D〜目覚めよと呼ぶ声が聴こえ〜	RPG	イマジニア	未定	0252
来春	DISRUPTOR -ディスラプター -	STG	インタープレイ	5800円	0253
来春	30in1 対戦でゴー！	ETC	ヴィジッド	未定	0254
来春	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0255
来春	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	未定	0256
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0257
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0258
来春	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0259
来春	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0260
来春	マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士〜	RPG	ガスト	未定	0261
来春	火竜娘 ー高悠環編ー　ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0262
来春	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0263
来春	プロ指南　ウルトラ究極麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0264
来春	飛龍の拳　コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0265
来春	首都高バトルR	SPT	元気	未定	0266
来春	三國無双	格闘	光栄	5800円	0267
来春	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE’S ARMS	SLG	講談社	5800円	0268
来春	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0269
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0270
来春	ミッドナイトラン	SPT	コナミ	未定	0271
来春	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	STG	コナミ	未定	0272
来春	実況パワフルプロ野球’96（仮称）	SPT	コナミ	未定	0273
来春	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜	ACT	コナミ	未定	0274
来春	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0275
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0276
来春	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0277
来春	イバラード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0278
来春	鈍色の攻防　32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0279
来春	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0280
来春	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0281
来春	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0282
来春	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	未定	0283
来春	リターンファイヤー	ACT	ソフトバンク	未定	0284
来春	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0285
来春	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0286
来春	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0287
来春	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0288
来春	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0289
来春	ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮称)	STG	ナムコ	未定	0290
来春	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0291
来春	タイム・クライシス	STG	ナムコ	未定	0292
来春	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0293
来春	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0294
来春	GUNDAM THE BATTLE MASTER	SLG	バンダイ	6800円	0295
来春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	5800円	0296
来春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0297
来春	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0298
来春	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5800円	0299
来春	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0300
来春	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0301
来春	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0302
来春	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0303

2月下旬	NIGHTRUTH ラジオドラマCD(仮称)	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980円	0535
2月未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0536
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0537
2月未定	Space JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0538
2月未定	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0539
2月未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0540
2月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0541
2月未定	だいな♥あいらん	ETC	ゲーム アーツ	未定	0542
2月未定	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	未定	0543
2月未定	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6800円	0544
2月未定	パチンコハンドル型コントローラー(仮称)	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0545
2月未定	ワイアラエの奇蹟 Extra36Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0546
2月未定	HT&T　ドラゴンズ’ヘヴン	RPG	データイースト	未定	0547
2月未定	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0548
2月未定	THE LEGEND OF EDEN 2	STG	日本コロンビア	未定	0549
2月未定	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0550
2月未定	DREAM SQUARE 山田まりあ	ETC	ビデオシステム	3800円	0551
2月未定	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0552
2月未定	重装騎兵レイノス2	ACT	メサイヤ	未定	0553
2月未定	キューブバトラー	ETC	やのまん（やのまんゲームズ）	未定	0554
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0555
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0556
今冬	忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0557
3月7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGビクター	6800円	0558
3月28日	ファーランドストーリー2	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0559
3月28日	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0560
3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0561
3月下旬	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0562
3月未定	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0563
3月未定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0564
3月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0565
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0566
3月未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0567
3月未定	神凰拳	格闘	ザウルス	未定	0568
3月未定	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0569
3月未定	WARA²・WARS ～激闘！大軍団バトル～（仮称）	SLG	翔泳社	未定	0570
3月未定	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0571
3月未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0572
4月未定	雀帝 バトルコスプレイヤー	ETC	ダイキ	6800円	0573
4月未定	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0574
来春	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0575
来春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0576
来春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0577
来春	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0578
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0579
来春	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	ADV	アスク講談社	未定	0580
来春	デザエモン(仮称)	ETC	アテナ	未定	0581
来春	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0582
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0583
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0584
来春	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0585
来春	魔法学園LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	未定	0586
来春	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0587
来春	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0588
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0589
来春	リーサルエンフォーサーズ(仮称)	STG	コナミ	未定	0590
来春	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	未定	0591
来春	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウイング	8900円	0592
来春	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウイング	未定	0593
来春	ゲーム天国	STG	ジャレコ	未定	0594
来春	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0595
来春	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	未定	0596
来春	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	未定	0597
来春	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	未定	0598
来春	DOOM	STG	ソフトバンク	未定	0599
来春	クレオパトラフォーチュン	PZL	タイトー	未定	0600
来春	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0601
来春	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0602
来春	天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0603
来春	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	STG	バンダイ	未定	0604
来春	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0605
来春	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0606
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0607
来春	ゼロヨンチャンプ DooZyーJ Type-R	ETC	メディアリング	未定	0608
来春	ANEARTH FANTASY STORIES THE FIRST VOLUME	RPG	メディアワークス	未定	0609
来春	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0610
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0611
来夏	X-MEN VS STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0612
来夏	MYST2	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0613
来夏	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0614
来夏	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0615
来夏	レイヤーセクションII(仮称)	STG	メディアクエスト	未定	0616
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0617
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0618
97年未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0619
97年未定	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0620
97年未定	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0621
97年未定	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0622
97年未定	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0623
97年未定	コットン2	STG	サクセス	未定	0624
97年未定	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0625
97年未定	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0626
97年未定	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0627
97年未定	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0628
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0629
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0630
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0631
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0632
発売日未定	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0633
発売日未定	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0634
発売日未定	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0635
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER　モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0636
発売日未定	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0637
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0638
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0639
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0640
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	未定	0641
発売日未定	大戦略（仮称）	SLG	OZクラブ	未定	0642
発売日未定	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0643
発売日未定	サイバーボッツ	格闘	カプコン	未定	0644
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0645
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0646
発売日未定	LUNAR-ETERNAL BLUE-	RPG	ゲームアーツ	未定	0647
発売日未定	バーチャパーク‘THE　フィッシュ’	SLG	光栄	未定	0648
発売日未定	ときめきミュージックCD1(仮称)	ETC	コナミ	未定	0649
発売日未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	ETC	コナミ	未定	0650

11月29日	BLOOD　FACTORY　ブラッドファクトリー	STG	インタープレイ	5800円	0419
11月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	格闘	エンジェル	5800円	0420
11月29日	秀吉・信長セット	SLG	光栄	12800円	0421
11月29日	太閤立志伝II	SLG	光栄	7800円	0422
11月29日	プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ	ETC	Sada Soft	3800円	0423
11月29日	ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION	SPT	セガ	5800円	0424
11月29日	電脳戦機バーチャロン	格闘	セガ	5800円	0425
11月29日	ツインスティック	ETC	セガ	5800円	0426
11月29日	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	ADV	データイースト	5800円	0427
11月29日	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0428
11月29日	対局将棋 極II	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0429
11月29日	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0430
12月6日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0431
12月6日	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0432
12月6日	マジックカーペット<マルチコントローラー同梱版>	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	7800円	0433
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0434
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0435
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0436
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0437
12月6日	AQUAZONE for SEGASATURN　オプションディスク・シリーズ　ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0438
12月6日	スーパーパズルファイターII X	PZL	カプコン	5800円	0439
12月6日	ステークスウィナーG I 完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0440
12月6日	サンダーフォース　ゴールドパック2	STG	テクノソフト	4800円	0441
12月6日	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5800円	0442
12月6日	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	STG	バンダイ	4800円	0443
12月6日	世界の車窓から〔 I 〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	富士通	4800円	0444
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0445
12月13日	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0446
12月13日	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0447
12月13日	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0448
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	STG	コナミ	4800円	0449
12月13日	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- “Maria”	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800円	0450
12月13日	スペースインベーダー	STG	タイトー	3980円	0451
12月13日	バトルバ	ACT	日本ビクター	6800円	0452
12月13日	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0453
12月13日	ファンキーファンタジー	RPG	吉本興業	5800円	0454
12月13日	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0455
12月13日	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0456
12月20日	NHL パワープレイ’96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0457
12月20日	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0458
12月20日	オーバードライビンGT-R	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	6200円	0459
12月20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0460
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0461
12月20日	プラドル DISC データ編 レースクィーン F	ETC	Sada Soft	3800円	0462
12月20日	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	5800円	0463
12月20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	セガ	5800円	0464
12月20日	ダイハード・トリロジー	ACT	セガ	5800円	0465
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ダズ	5800円	0466
12月20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TBL	ナツメ	5800円	0467
12月20日	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0468
12月20日	タクラマカン ～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0469
12月20日	ウルトラマン 光の巨人伝説(CD-ROM+ツインアドバンスドROMカートリッジ/16Mbit)	格闘	バンダイ	7800円	0470
12月20日	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0471
12月20日	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	6800円	0472
12月20日	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥	ETC	ヒューマン	5800円	0473
12月20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	6500円	0474
12月20日	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0475
12月中旬	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット-	格闘	ビック東海	5800円	0476
12月21日	FIGHTERS MEGAMiX	格闘	セガ	5800円	0477
12月27日	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0478
12月27日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	エクシングエンタテイメント	8800円	0479
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	5800円	0480
12月27日	限定KOFダブルパック	格闘	SNK	9800円	0481
12月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96お買得セット<拡張RAMカートリッジ同梱>	格闘	SNK	7800円	0482
12月27日	だいな♥あいらん　予告編	ETC	ゲーム アーツ	2300円	0483
12月27日	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0484
12月27日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0485
12月27日	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	ETC	セガ	4800円	0486
12月27日	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0487
12月27日	人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント	STG	セガ	6800円	0488
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0489
12月27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	ADV	バンダイ	6800円	0490
12月27日	テトリスS	PZL	BPS	4800円	0491
12月未定	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0492
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0493
12月未定	BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	ETC	徳間インターメディア	9800円	0494
12月未定	BASIC for SEGA SATURNケーブル接続タイプ	ETC	徳間インターメディア	12800円	0495
12月未定	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0496
12月未定	銀河お嬢様伝説ユナ　Mika Akitaka Illust Works（通販のみ）	ETC	ハドソン	4220円(送料込)	0497
12月未定	紫炎龍	STG	童	未定	0498
96年未定	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0499
1月10日	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0500
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0501
1月10日	LEGEND OF K-1	ETC	ポニーキャニオン	4980円	0502
1月10日	ファンキーヘッドボクサーズ	SPT	吉本興業	5800円	0503
1月上旬	2TAX GOLD（ニタックス　ゴールド）	ETC	ヒューマン	5000円	0504
1月14日	天外魔境　第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0505
1月17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	ADV	エクゼコデベロップメント	未定	0506
1月17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0507
1月17日	心霊呪殺師　太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0508
1月17日	ブラストウインド	STG	テクノソフト	5800円	0509
1月24日	EVE burst error	ADV	イマジニア	7800円	0510
1月24日	ダイナマイト刑事	ACT	セガ	5800円	0511
1月24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SPT	セガ	5800円	0512
1月24日	アドヴァンストV.G.	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0513
1月24日	トゥームレイダース	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0514
1月31日	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0515
1月下旬	プラドルDISC データ編　レースクィーン G	ETC	Sads Soft	3800円	0516
1月下旬	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0517
1月下旬	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0518
1月未定	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0519
1月未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0520
1月未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0521
1月未定	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0522
1月未定	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	5800円	0523
1月未定	Bug too!!	ACT	セガ	5800円	0524
1月未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0525
1月未定	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0526
1月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0527
1月未定	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0528
1月未定	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0529
1月未定	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	3800円	0530
2月14日	エレベーターアクション・リターンズ	ACT	ビング	5800円	0531
2月28日	新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～	ADV	アスキー	未定	0532
2月28日	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0533
2月下旬	MAKING OF NIGHTRUTH3 VOICE SELLECTION	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980円	0534

新作ゲーム発売カレンダー

1月17日	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	RPG	T&Eソフト	7980円	0765
1月下旬	ピキーニャ！	PZL	アスキー	6800円	0766
1月下旬	ガンプル	RPG	アスキー	8000円	0767
1月下旬	ミランドラ	RPG	アスキー	7800円	0768
1月未定	ウルトラ麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0769
1月未定	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	SPT	任天堂	6800円	0770
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0771
2月未定	ダークロウ	RPG	アスキー	8000円	0772
今冬	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	未定	0773
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0774
来春	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0775
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0776
発売日未定	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0777
発売日未定	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0778
発売日未定	Cu-On-Pa SFC	PZL	T&Eソフト	6800円	0779
発売日未定	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	未定	0780
発売日未定	リングにかけろ	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0781

PC-FX

12月6日	アンジェリーク　Special 2	SLG	光栄／NECホームエレクトロニクス	7800円	0782
12月20日	ファイアーウーマン 纏組	ADV	徳間書店／NECホームエレクトロニクス	7800円	0783
今冬	アニメフリークVOL.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	未定	0784
今冬	続　初恋物語　～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	未定	0785
今冬	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	未定	0786
発売日未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0787
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0788
発売日未定	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0789
発売日未定	超神兵器　ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0790
発売日未定	スーパークリング　フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0791
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0792
発売日未定	となりのプリンセス　ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0793
発売日未定	惑星攻機隊　りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0794
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0795
発売日未定	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0796
発売日未定	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0797
発売日未定	天外魔境III　NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0798
発売日未定	バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）／NECホームエレクトロニクス	7800円	0799
発売日未定	負けるな！　魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定	0800

3DO

96年未定	宝石大事典	TBL	エマテック	未定	0801
発売日未定	テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0802
発売日未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0803
発売日未定	ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0804
発売日未定	ナオコとヒデ坊　国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0805
発売日未定	ナオコとヒデ坊　算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0806
発売日未定	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0807
発売日未定	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0808
発売日未定	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0809
発売日未定	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0810
発売日未定	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0811
発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	バンダイビジュアル	未定	0812
発売日未定	横丁3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0813

M2

97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0814

NEO・GEO

11月29日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	32000円	0815
12月13日	ステークスウィナー2	ACT	ザウルス	29800円	0816
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0817
12月27日	わくわく7	格闘	サンソフト	29800円	0818
来春	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	未定	0819
発売日未定	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	未定	0820

NEO・GEO CD

12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	6800円	0821
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0822
来春	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	未定	0823
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0824
発売日未定	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0825
発売日未定	QP	ETC	サクセス	未定	0826
発売日未定	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0827

ゲームボーイ

11月22日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－	RPG	チュンソフト	3900円	0828
11月22日	原人コレクション	ACT	ハドソン	3980円	0829
11月23日	ドンキーコングランド	ACT	任天堂	3000円	0830
11月29日	パチ夫くんゲームギャラリー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4300円	0831
11月29日	ナムコギャラリーVOL.2	ETC	ナムコ	3980円	0832
12月6日	桃太郎コレクション2	ETC	ハドソン	3980円	0833
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900	ETC	イマジニア	2050円	0834
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0835
12月13日	ぽけっとぷよぷよ通	PZL	コンパイル	3900円	0836
12月13日	ゲゲゲの鬼太郎　妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0837
12月20日	スーパーブラックバス ポケット	SPT	スターフィッシュ	4980円	0838
12月20日	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0839
12月20日	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0840
12月20日	クレヨンしんちゃん　オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0841
12月中旬	スーパーチャイニーズファイターGB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0842
12月21日	スヌーピーのはじめてのおつかい	PZL	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	0843
12月27日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0844
12月27日	名探偵コナン地下遊園地殺人事件	ADV	バンダイ	3980円	0845
12月下旬	テトリス プラス	PZL	ジャレコ	3980円	0846
12月未定	ミニ4ボーイ	SLG	Jウィング	未定	0847
12月未定	ボンバーマンコレクション	ACT	ハドソン	3900円	0848
1月未定	シェラザード伝説(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0849
1月未定	カービィのきらきらきっず	PZL	任天堂	3000円	0850
1月未定	ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション）	ETC	任天堂	3000円	0851
2月未定	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!	RPG	アスキー	5500円	0852
2月未定	麻雀伝説(仮)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0853
発売日未定	ポケットモンスター2（金）	RPG	任天堂	3000円	0854
発売日未定	ポケットモンスター2（銀）	RPG	任天堂	3000円	0855

ゲームギア（キッズギア）

11月22日	GGポートレートシリーズ　ぱい	ETC	セガ	3800円	0856
11月22日	パンツァードラグーンMINI	STG	セガ	4800円	0857
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0858
12月未定	ペット倶楽部 いぬ大好き	SLG	セガ	4800円	0859
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	ETC	セガ	未定	0860

バーチャルボーイ

発売日未定	Out of the Deathmount (仮称)	ETC	Jウィング	6800円	0861
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0862
発売日未定	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0863
発売日未定	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0864
発売日未定	バウンド・ハイ	ACT	任天堂	未定	0865
発売日未定	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	未定	0866

PC-エンジン

12月13日	魔導物語 I 炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7800円	0867
今冬	てきぱき　ワーキン　ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0868
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン　1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	未定	0869

発売日未定	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	未定	0651
発売日未定	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0652
発売日未定	電脳戦機バーチャロン(仮称)(XBAND対応版)	格闘	セガ	未定	0653
発売日未定	ハート　オブ　ダークネス	ACT	セガ	6800円	0654
発売日未定	mr.BONES	ACT	セガ	未定	0655
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0656
発売日未定	ラストブロンクス／東京番外地	格闘	セガ	未定	0657
発売日未定	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0658
発売日未定	エーベルージュ	SLG	タカラ	未定	0659
発売日未定	フラッピー（仮称）	PZL	デービーソフト	未定	0660
発売日未定	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0661
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0662
発売日未定	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0663
発売日未定	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0664
発売日未定	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0665
発売日未定	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0666
発売日未定	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0667
発売日未定	汽船海賊[スチームパイレーツ](仮称)	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0668
発売日未定	カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0669
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0670
発売日未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0671
発売日未定	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0672
発売日未定	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0673
発売日未定	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0674
発売日未定	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0675
発売日未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0676
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0677
発売日未定	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0678
発売日未定	バブルシンフォニー	ETC	ビング	未定	0679
発売日未定	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0680
発売日未定	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	ETC	メディアエンターテイメント	未定	0681
発売日未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0682
発売日未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-（仮称）	格闘	メディアミューズ	未定	0683
発売日未定	スタートリング・オデッセイ I　ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0684
発売日未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0685
発売日未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0686

ニンテンドウ64

11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	9800円	0687
11月29日	栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	0688
12月14日	マリオカート64	SPT	任天堂	9800円	0689
12月20日	超空間ナイター　プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	0690
12月20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	0691
12月27日	麻雀MASTER	TBL	コナミ	9800円	0692
12月下旬	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0693
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0694
1月未定	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0695
2月28日	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	9800円	0696
2月未定	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	9980円	0697
2月未定	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0698
3月未定	テュロック	STG	アクレイムジャパン	9800円	0699
3月未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	9800円	0700
3月未定	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0701
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0702
4月未定	ブラスト・ドーザー	ACT	任天堂	9800円	0703
4月未定	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（パック・イン・ビデオ）	9800円	0704
5月未定	森田将棋64（仮称）	TBL	セタ	9800円	0705
来春	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0706
来春	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	未定	0707
来春	麻雀64	TBL	光栄	未定	0708
来春	64大相撲	SPT	ボトムアップ	未定	0709
6月未定	マルチレーシングチャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0710
来夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0711
来夏	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0712
来夏	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0713
来夏	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	SLG	トミー	未定	0714
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0715
11月未定	キャバリーバトル3000	SPT	日本システムサプライ	9800円	0716
来秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0717
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0718
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0719
発売日未定	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0720
発売日未定	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0721
発売日未定	実況ゴルフトーナメント’97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0722
発売日未定	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	未定	0723
発売日未定	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	9800円	0724
発売日未定	スターウォーズ～シャドウズ　オブ　ジ　エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0725
発売日未定	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0726
発売日未定	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0727
発売日未定	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0728
発売日未定	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0729
発売日未定	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0730
発売日未定	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0731
発売日未定	ゴールデンアイ007	ETC	任天堂	9800円	0732
発売日未定	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0733
発売日未定	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0734
発売日未定	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0735
発売日未定	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0736
発売日未定	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0737
発売日未定	サッカー64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0738
発売日未定	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0739
発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0740
発売日未定	3Dシューティング	STG	ビデオシステム	未定	0741
発売日未定	本格4人打ち麻雀	TBL	ビデオシステム	未定	0742
発売日未定	ヒューマングランプリ（仮称）	SPT	ヒューマン	未定	0743

スーパーファミコン

11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	ACT	任天堂	6800円	0744
11月29日	スーパー人生ゲーム3	TBL	タカラ	5980円	0745
11月29日	Parlor！ Mini 4	TBL	日本テレネット	5800円	0746
11月29日	ニチブツコレクション1	TBL	日本物産	7980円	0747
11月29日	VS.コレクション	ETC	ボトムアップ	6980円	0748
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	RPG	エニックス	8700円	0749
12月6日	桃太郎電鉄HAPPY	TBL	ハドソン	8300円	0750
12月13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0751
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー	SLG	アスキー	8800円	0752
12月20日	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0753
12月20日	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0754
12月20日	西陣パチンコ3	TBL	KSS	未定	0755
12月20日	ボンバーマンビーダマン	STG	ハドソン	5980円	0756
12月27日	マスク	ACT	ヴァージンインタラクティブエンタータイメント	9800円	0757
12月27日	プロ野球スター(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	6800円	0758
12月下旬	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0759
12月下旬	すごろく銀河戦記	ETC	ボトムアップ	6980円	0760
12月未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0761
12月未定	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0762
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0763
1月15日	アルカノイド-Doh It Again-	ACT	タイトー	4980円	0764

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE 次号予告

次号は 11.29 発売です

特別定価 390 YEN

次号は、ウル技&カタログの大技林68ページ付録つき！ 特大号だ

大好評に感謝して、次号は付録つき。ウル技満載、すべてのソフトの評価とカタログ情報を詰め込んだ「大技林」サターン&ニンテンドウ64編・68ページ別冊で登場！

GAME INDEX

SOFT CALENDAR

11月22日	
PS	ぐっすんぱらだいす
PS	ボイスパラダイス エクセラ
PS	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A
PS	FIST
PS	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家　エアランドバトル
PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97
PS	コブラ・ザ・シューティング
PS	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝
PS	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!
PS	タクラマカン～敦煌傳奇～
PS	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム
PS	ズープ
PS	エターナルメロディ
SS	アイアンマン／XO
SS	NFLクォーターバッククラブ'97
SS	戦国ブレード
SS	FIST
SS	カオス　コントロール　リミックス
SS	セガサターン用ワープロセット
SS	バーチャコップ2
SS	ハイパーデュエル
SS	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）
SS	月下の棋士～王竜戦～
N64	ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット
GB	不思議のダンジョン　風来のシレンGB－月影村の怪物－
GB	原人コレクション
GG	GGポートレートシリーズ ぱい
GG	パンツァードラグーンMINI
11月23日	
SFC	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島
GB	ドンキーコングランド
11月29日	
PS	TFX
PS	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set
PS	PANZER GENERAL
PS	皇龍三國演義
PS	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～
PS	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク
PS	DESERTED ISLAND
PS	麻雀大会Ⅱ Special
PS	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～
PS	(PS・ザ・ベスト)幻想水滸伝
PS	NBAパワーダンカーズ2
PS	AIRGRAVE
PS	シミュレーションズー
PS	スーパーフットボールチャンプ
PS	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～
PS	V-Tennis2
PS	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー
PS	(PS・ザ・ベスト)第4次スーパーロボット大戦S
PS	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード
SS	BLOOD　FACTORY
SS	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～
SS	太閤立志伝Ⅱ
SS	秀吉・信長セット
SS	プラドルDISC　特別編　コスプレイヤーズ
SS	ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION
SS	電脳戦機バーチャロン
SS	ツインスティック
SS	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～
SS	バトルバ
SS	西暦1999～ファラオの復活～
SS	対局将棋 極Ⅱ
SS	ズープ
N64	栄光のセントアンドリュース
SFC	スーパー人生ゲーム3
SFC	Parlor！ Mini4
SFC	ニチブツコレクション1
SFC	VS.コレクション
NEO・GEO	サムライスピリッツ天草降臨
GB	パチ夫くんゲームギャラリー
GB	ナムコギャラリーVOL.2
12月3日	
PS	レイジレーサー

超ウルトラ技（P103～P107）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・池田町子・鵜島吉秀・大野恵子・興津祐輔・塩路英樹・杉村知顕・鈴木しのぶ・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・水上智・宮本正敦・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)／浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・佐藤稔・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・小田伸介・加藤義一・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・越塚正典・児玉守・佐藤栄一・佐藤世紀・篠崎昌三・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・千葉友浩・土井類・西島卓・平田陽介・松澤秀樹・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／五十嵐恭子〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD／対消滅型デザインGT　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　●アシスタント(東京)斎藤善和・土田麗・宮本英輝(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・河上英人・種子島健吉・根村かやの・100パーセント・平田洋・三浦利夫・山本浩司　●デザイン／有限会社クリエイティブプレイ・有限会社高羊舎・目崎慎二・吉野誠　●DTP／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社

情け無用の「いただきます」!!

キミの土地はボクのもの、ボクの株はキミのもの!?

ルーレットを回して、億万長者へまっしぐら!!
家族で仲間で楽しめる白熱のマネーバトル!!



スパイがパワーアップした。こっちに来るな~!

ゆかいなCOMキャラは16人

序盤は買って買って買いまくれ!!

バラエティに富んだ10のマップ

PlayStation™

勝利の鍵 1

「いつもと違うキミになれ」!!

「億万長者ゲーム」は土地と株を操り、イベントやミニゲームでお金を増やしていくマネーバトルだ。必要なのは戦略と運。いらないのは同情と思いやり。いつもは「いいひと」のキミも、ここでは情け無用のビジネスマンになるのだ!

勝利の鍵 2

「セコさに徹しろ」!!

自分の稼ぎだけではなかなか億万長者にはなれないぞ。チャンスがあれば他人のものだってちゃっかりいただいてしまうのだ。「乗っ取り」をしかけて、いっきに資産を増やせ!ライバルを蹴落とせ!

勝利の鍵 3

「ピンチになったら“ヤツ”を呼べ」!!

ピンチになってもゲームを投げるな。一発逆転を狙って産業スパイを雇うのだ。スパイはライバルの儲けをごっそりといただいてしまう。味方にしたらたのもしい、敵にしたら怖~いヤツ。うまく使って大逆転だ!

発売予定日:1996年12月6日
予定価格:¥5,800(税別)
対応機種:プレイステーション
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1~4人



スーパー人生ゲーム3

人生にルールはありませんが、この「人生」にはルールが追加されました。

- 「プレイヤーの星座」が設定可能になった
- モンタージュした顔が成長にあわせて変化
- コースが4つに、COMキャラが12人に増加
- 加減がきくパワーメータールーレット搭載
- ミニゲームは4つの中から選択可能



発売予定日:1996年11月29日
予定価格:¥5,980(税別)
対応機種:スーパーファミコン
ジャンル:ボードゲーム　プレイ人数:1~4人

あそびは文化 タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16



冬に、パズルする。
カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.
TRY NEXT

CAPCOM

カプコンの人気キャラが、かわいくなってパズルゲームで新登場！



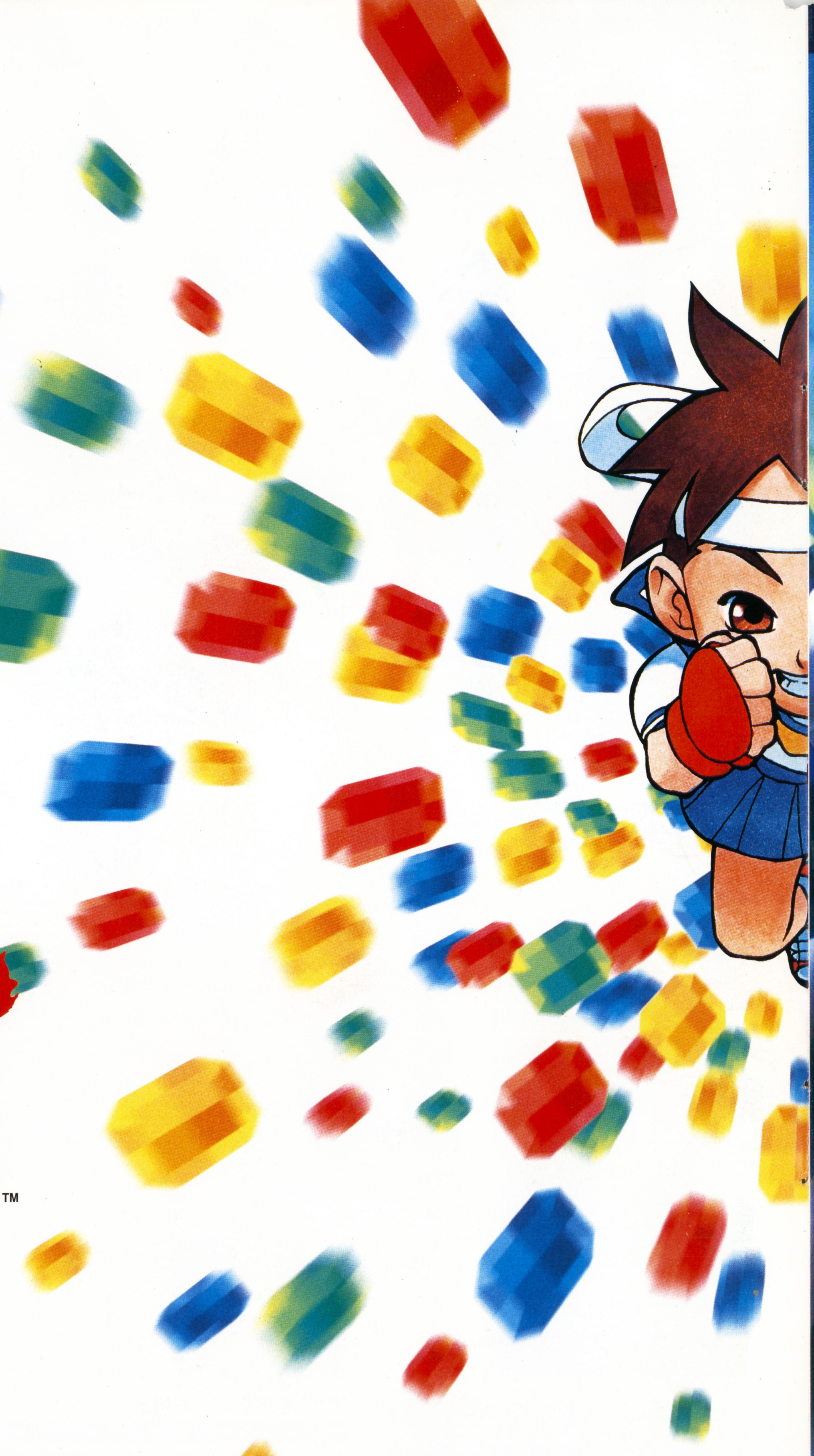
四角くつなげてパワージェムをつくれ！
攻撃力がUPするぞ！



連鎖を極めて、相手を大量のカウンター
ジェムで攻撃だ！



ジェム連鎖で大量破壊！
スーパーコンボフィニッシュをきめろ！
※画面はPS版開発中のものです。



SUPER PUZZLE FIGHTER II X

スーパーパズルファイターⅡX™

PlayStation　SEGASATURN

プレイステーション／セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
'96年12月6日発売予定　標準価格5,800円(税別)

株式会社カプコン®　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX通信 FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆

★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)223-3339　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991　電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

●カプコン・ホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック！
http://www.capcom.co.jp/

ファミマガWeekly
12月6日号
平成8年12月6日発行 第1巻第6号（通巻6号）
発行・編集人 山森 尚
発行 徳間書店インターメディア(株)
発売 (株)徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609 広告／☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
定価290円
(本体282円)



雑誌 26611-12／6 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1026611120295